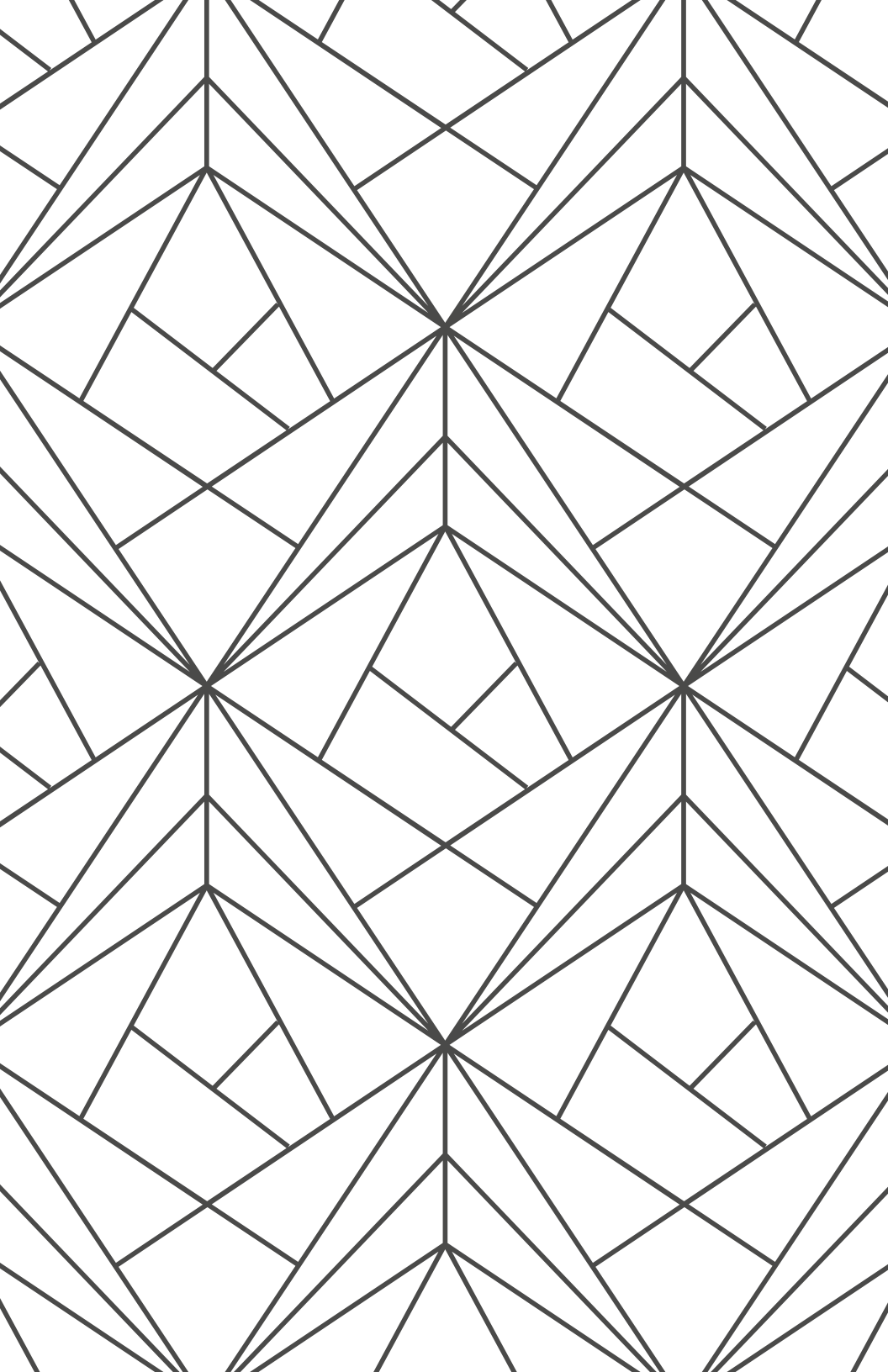
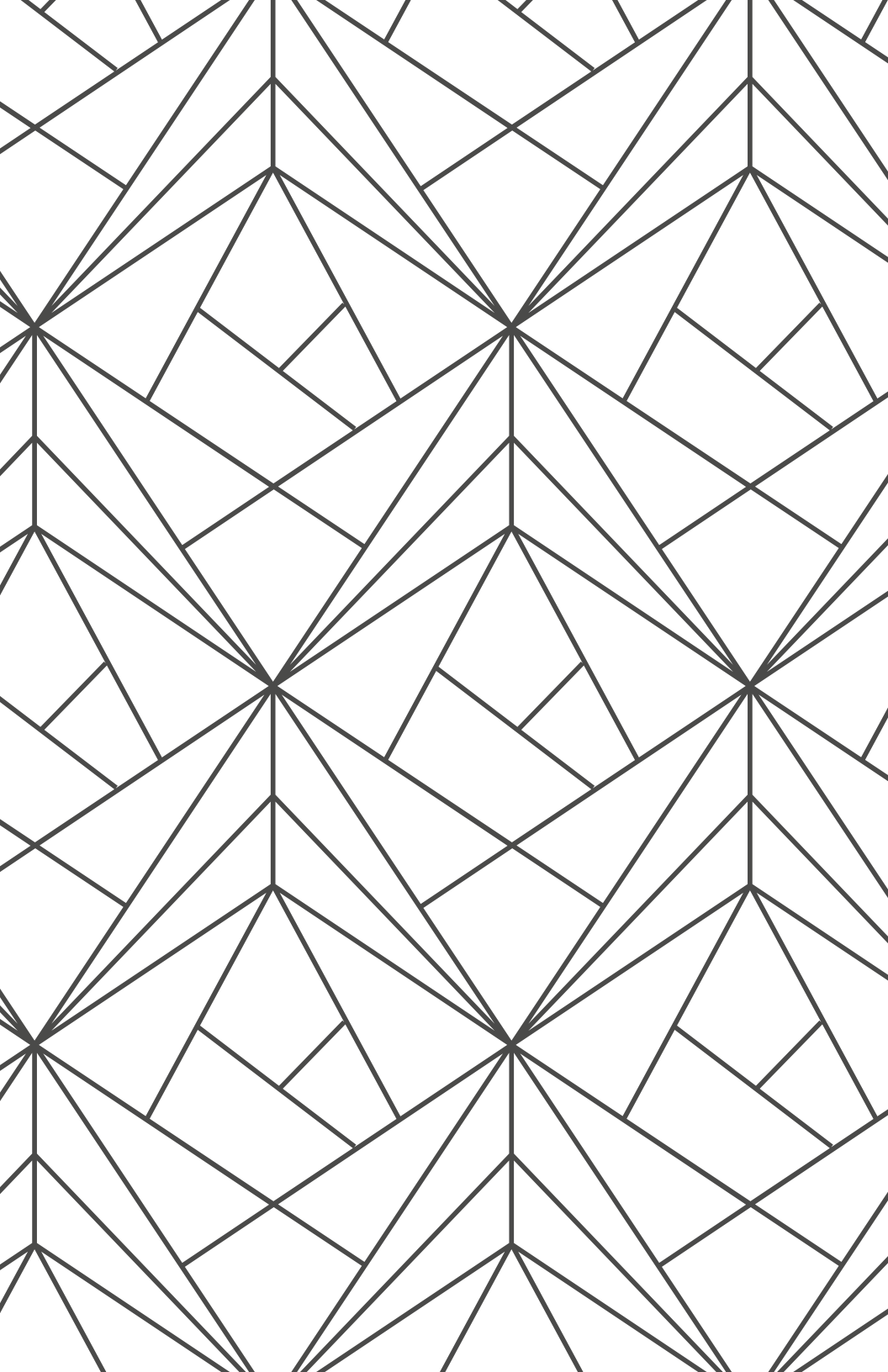
Príncipe Raymundo Montecuccoli

Arte universal de la guerra

Serie Clásicos de la Guerra





Universidad Militar Bolivariana de Venezuela
Fondo Editorial Hormiguero
Un Sueño, Una Estrategia, Un Libro

Créditos Editoriales

Autoridades de la UMBV:

G/B Félix Osorio Guzmán
Rector
G/B Ramón Guillermo Yépez Avendaño
Vicerrector

Fondo Editorial Hormiguero

Tcnel. Sara Otero Santiso
Coordinadora General del Fondo Editorial Hormiguero

Responsable de esta publicación
Jesús Ricardo Mieres Vitanza
Ana Julia Guardia

Diseño, diagramación y portada
Vanessa Blanco

Depósito legal: **Fecha:** 2018
ISBN:

Página web
hormiguero.com.ve
Twitter
@hormiguero_umbv
Blog
hormigueroumbv.wordpress.com/
Fanpage
facebook.com/hormigueroumbv

Principe Raymundo Montecuccoli

Arte universal de la guerra

Traducido del italiano al español por Don Bartolomé Chafrión, Alférez de Infantería Española del Tercio de Valencia

Serie Clásicos de la Guerra

Índice

10 **Presentación**

12 **Prólogo**

20 **Al señor Don Manuel Antonio de Velasco y Tobar. Marqués de Caltojar, Vizconde de Aharenillas**

24 **Capítulo I**
De las operaciones militares que se deben hacer en campaña y en fortaleza

32 **Capítulo II**
De las operaciones de campaña que se reducen a marchar, alojar, pelear y campar

39 **Capítulo III**
De la generalidad de alojar, sin sospecha y con sospecha. Si el campo hubiere de hacer alto. Forma de los cuarteles. Cuartel de invierno

58 **Capítulo IV**
De las operaciones que se hacen en las fortalezas, que se reducen a la fábrica, guardia, presa, defensa y socorro de ellas

Índice de Figuras

59 Figura 1
61 Figura 2
62 Figura 3
62 Figura 4
63 Figura 5
64 Figura 6
64 Figura 7
65 Figura 8
65 Figura 9
66 Figura 10
66 Figura 11
67 Figura 12
67 Figura 13
68 Figura 14
68 Figura 15
69 Figura 16
69 Figura 17
70 Figura 18
70 Figura 19
71 Figura 20
86 Figura 21

Índice

Índice de Tablas

60 Tabla 1
71 Tabla 2
71 Tabla 3

Presentación

Nos complace poner a disposición de nuestros lectores (as) el Arte Universal de la Guerra del Príncipe Montecuccoli. Es un interesante texto que plantea aspectos importantes sobre la guerra y las diversas estrategias y logísticas que deben ponerse en práctica en el campo de batalla.

Bolívar, en su momento, ya había leído las propuestas de Montecuccoli acerca de la organización de un gran ejército y el accionar de la guerra, pues había realizado una lectura de este libro, sin embargo, dejó claro el impacto que el autor había ejercido sobre su manera de ver y hacer la guerra.

Por ello, cuando recibió un ejemplar de manos de su amigo el General Sir Robert Wilson, defensor en el parlamento británico de la causa de la Independencia de Venezuela, elogió su contenido. De allí los detalles que se exponen en el Prólogo de esta edición.

Este libro es también una muestra de los lazos y las conexiones de amistad entre hombres pensantes como el Libertador Simón Bolívar y el General Sir Robert Wilson. Hombres de luces para hacer del mundo un lugar para la libertad y la construcción de un nuevo orden mundial. Ya no de súbditos sino de ciudadanos. A pesar que la guerra amilana y saca lo peor de los hombres una vez que ella ha comenzado. Se dice fácil invocar una guerra y cómo

organizarla, pero nadie se imagina lo difícil que es transitarla. Por ello como seres históricos estamos en la obligación de invocar siempre la paz y el amor por el prójimo, sin embargo, eso no quiere decir que no debamos prepararnos para estudiarla.

Al morir nuestro Libertador Simón Bolívar, en su testamento estableció que este libro debía ser enviado a la Universidad de Caracas. Sin embargo, nosotros hemos querido llegar mucho más allá con el sueño de nuestro Padre Libertador, hemos reproducido este importante clásico para que esté al alcance de todos y todas a través de la Serie Clásicos de la Guerra.

Este texto clásico de la guerra, será una manera de brindar a toda la comunidad académica y amantes del conocimiento las distintas visiones acerca de la guerra, sus alcances y sus métodos. Una contribución del Fondo Editorial Hormiguero de la Universidad Militar Bolivariana de Venezuela (UMBV), para el enriquecimiento intelectual y estratégico en la defensa integral de la Nación.

G/B Félix Ramón Osorio Guzmán
Rector

Prólogo

La libertad del mundo está dependiente de la salud de América.

(Carta del Libertador Simón Bolívar a Sir Robert Wilson, General inglés, 15 de noviembre de 1824)

El 10 de diciembre de 1830, el General en Jefe y Libertador de la República de Colombia (Gran Colombia), Simón Bolívar Palacios, redacta su testamento mediante el cual declaró su última voluntad antes de fallecer el 17 de diciembre de 1830, dictó su última proclama y recibió los Santos Sacramentos. El histórico testamento original del hombre más ilustre de América, consta de cuatro (4) páginas manuscritas por ambas caras y estuvo archivado en una notaría de Santa Marta hasta que infames desconocidos lo robaran y lo vendieron al gobierno venezolano. El presidente Marcos Pérez Jiménez lo restituyó a Colombia para ser depositado en un banco por la Sociedad Bolivariana, hasta que dicha institución lo donó al Museo Nacional de Colombia el 24 de junio de 1960.

El testamento está constituido por catorce (14) cláusulas en las que Bolívar declara y ordena elementos de diversa índole, incluyendo su creencia en Dios y la Iglesia Católica, sus bienes y su destino, donde a su vez expresa el agradecimiento con todos aquellos que, en algún momento, le tendieron una mano. En la séptima cláusula de dicho documento, le dona a la Universidad de Caracas, hoy Universidad Central de Venezuela, dos (2) obras que le regaló en el año de 1824 su amigo el General Sir Robert

Wilson (defensor en el parlamento británico de la causa de la independencia de Venezuela), y que pertenecieron antes a la biblioteca de Napoleón tituladas: *El Contrato Social de Roseau* y *El Arte Militar* de Montecuculi.

Las obras obsequiadas por Sir Wilson al Libertador tenían un alto valor sentimental, como lo deja ver en su carta escrita desde Chancay, el 15 de noviembre de 1824, observándose en el siguiente extracto:

> …el Vicepresidente de Colombia me ha escrito participándome que usted ha tenido la bondad de hacerme el precioso presente de dos libros de derecho y de guerra, de un valor inestimable: El Contrato Social y Montecuculli, ambos del uso del gran Napoleón. Estos libros me serán muy agradables por todo respecto. Sus autores son venerables por el bien y por el mal que han hecho; el primer poseedor es el honor y la desesperación del espíritu humano, y el segundo, que me ha honrado con ellos, vale para mí más que todos porque ha trazado con su espada los preceptos de Montecuculli y en su corazón se encuentra grabado el Contrato Social, no con caracteres teóricos, sino con hechos que se comparten entre el heroísmo y la beneficencia.

El autor de *El Arte Militar* era el Mariscal General y Príncipe Raimondo de Montecuccoli, *Fabius Cuntactor* del Sacro Imperio Romano Germánico, un General italiano que también sirvió en

Prólogo

el Ejército de Hungría, contemporáneo de Turenne y de Conde, nació el 21 de febrero de 1609 en el Castillo de Montecuccolo en el Frignano situado dentro de las fronteras del Ducado de Módena, para ese momento parte del Sacro Imperio Romano Germánico, siendo el tercero de los once (11) hijos del Conde Galeotto Montecuccoli perteneciente a la pequeña nobleza de los Apeninos. La grafía correcta de ese apellido es Montecuccoli, aunque es conocido también como Montecucculli, Montecucculi, Montecuculi o Monte Coculi.

El Mariscal General Montecuccolli sirvió en los ejércitos imperiales durante la Guerra de los Treinta Años. Su mérito principal como teórico militar consistió en haber recogido las enseñanzas y novedades introducidas en la táctica por Gustavo Adolfo de Suecia. Los grandes Capitanes comienzan entonces a concebir la guerra como lo hará más tarde Napoleón, aunque carezcan de los recursos y posibilidades de acción que podrá aprovechar luego el Emperador. El objetivo esencial es la destrucción de los ejércitos enemigos; para alcanzarlo, importa librar muchos combates y no detenerse, sino en muy contados casos a sitiar las plazas fuertes, pues éstas habrán de rendirse a consecuencia de las victorias que se obtengan en campo raso.

Fue considerado por muchos como el oficial más destacado de su época, combinó una destacada carrera militar con el análisis intelectual del arte de la guerra. Durante su carrera militar compuso cuatro (4) grandes libros, *Sulle Batalla* (En batalla), *Trattato della Guerra* (Tratado de la Guerra), *Dell' arte militare* (Del arte de la guerra), dedicado a las matemáticas, logística, organización y fortificación; y por último, *Della guerra col Turco in*

Ungheria (De la Guerra contra los Turcos en Hungría), en las que reflejaba sus ideas sobre la campaña contra los turcos en 1670.

La gran mayoría de las obras de Montecuccoli solo circularon durante su vida en forma de documentos manuscritos o preparada como memoranda reservados al conocimiento restringido de pocas personas. Después de su muerte (16 de octubre de 1680), algunos de esos manuscritos, de los que se hallaban varias copias, circularon en manos privadas. Algunas de ellas fueron transcritas por diversos amanuenses y publicadas, luego, de diversas maneras y con incontables errores, producto de la trascripción de las obras al idioma alemán y de éste a otros idiomas.

En 1692, en Turín, aparecerá la primera publicación de una obra de Montecuccoli titulada: *L'Attione bellica del conte Montecuccoli Príncipe del Romano Impero, e Luogotenente Generale de le Armi dell'Imperatore* (La acción del Conde Montecuccoli, Príncipe del Sacro Imperio Romano Germánico y Teniente General de Armas del Emperador) a cargo de Giovanni Batista Zapata. Se trataba de la publicación de la copia de un extracto del manuscrito de las Tavole Militari. Un año más tarde, en 1693, aparecería la primera traducción de las obras de Montecuccoli en idioma distinto al italiano. Se trata de la obra publicada en idioma español titulada, *Arte Universal de la Guerra* o *Dell Arte de la Guerra*, traducido del italiano al español por Don Bartolomé Chafrión, Alférez de la Infantería Española del Tercio de Valencia.

El *Arte Universal de la Guerra* está compuesto de cuatro capítulos. El autor se refiere en el Capítulo I a las operaciones Militares, que se deben hacer en campaña y fortaleza; en el

Prólogo

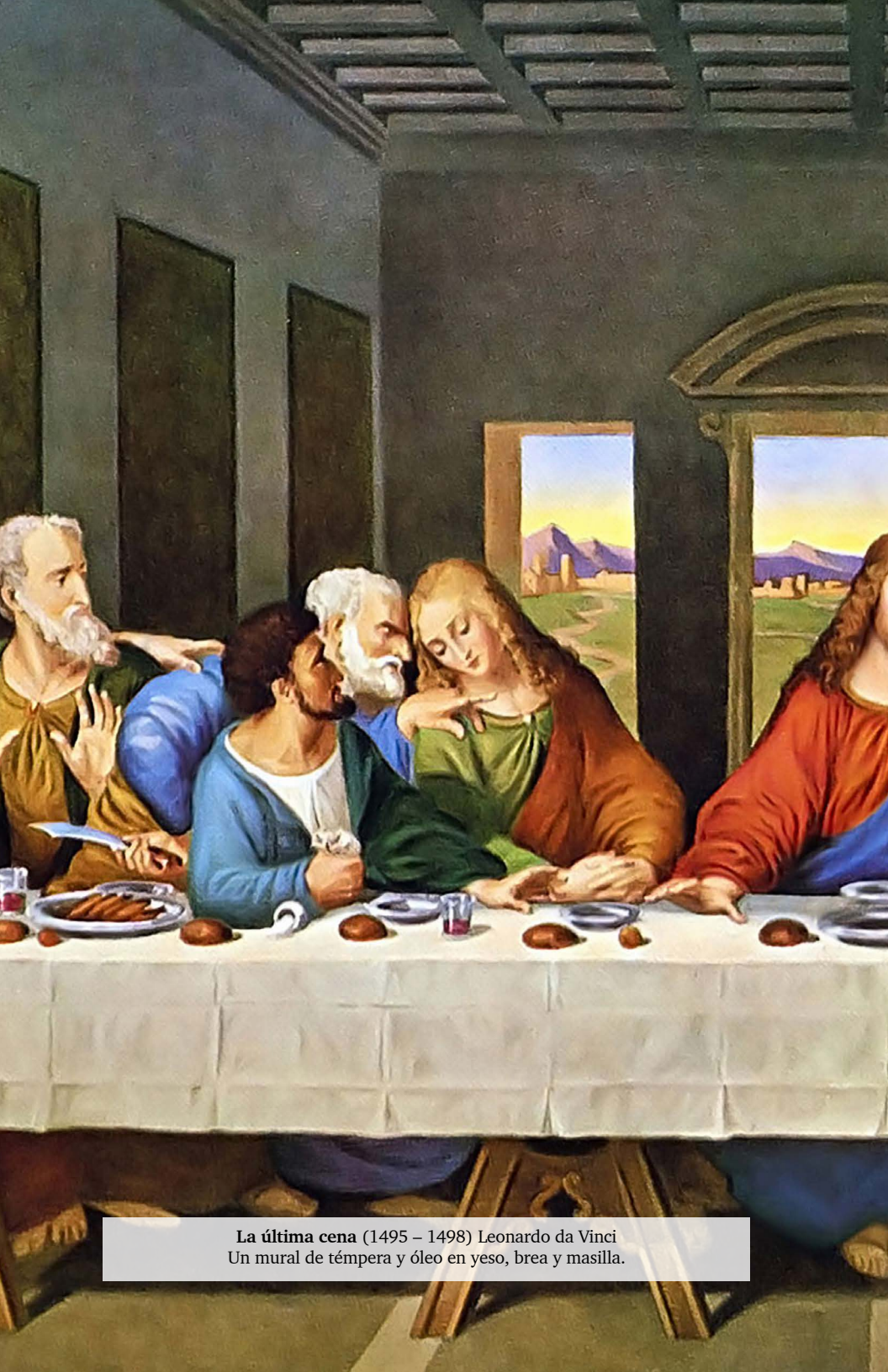
Capítulo II a las operaciones de campaña, que se reducen a marchar, alojar, pelear y campar; en el Capítulo III, de la generalidad de alojar, sin sospecha y con sospecha, si el campo hubiere de hacer alto, forma de los cuarteles y cuartel de invierno. Por último, el Capítulo IV, de las operaciones que se hacen en las fortalezas, que se reducen a la fábrica, guardia, presa, defensa y socorro de ellas.

El discurso de los libros es trascendental, en ellos perseverantes reflexiones de los viejos sabios que nos precedieron, acusan sus experiencias y anécdotas que nos aproximan a la verdad, permitiéndonos interpretar la realidad, para así enfrentar el sinnúmero de amenazas que trae consigo la vida. En los libros se materializan los sueños que enfrentan las pesadillas, que los autores hayan podido vivir y que nos tratan de guiar, para evitarnos ser sorprendidos o presas fáciles del destino.

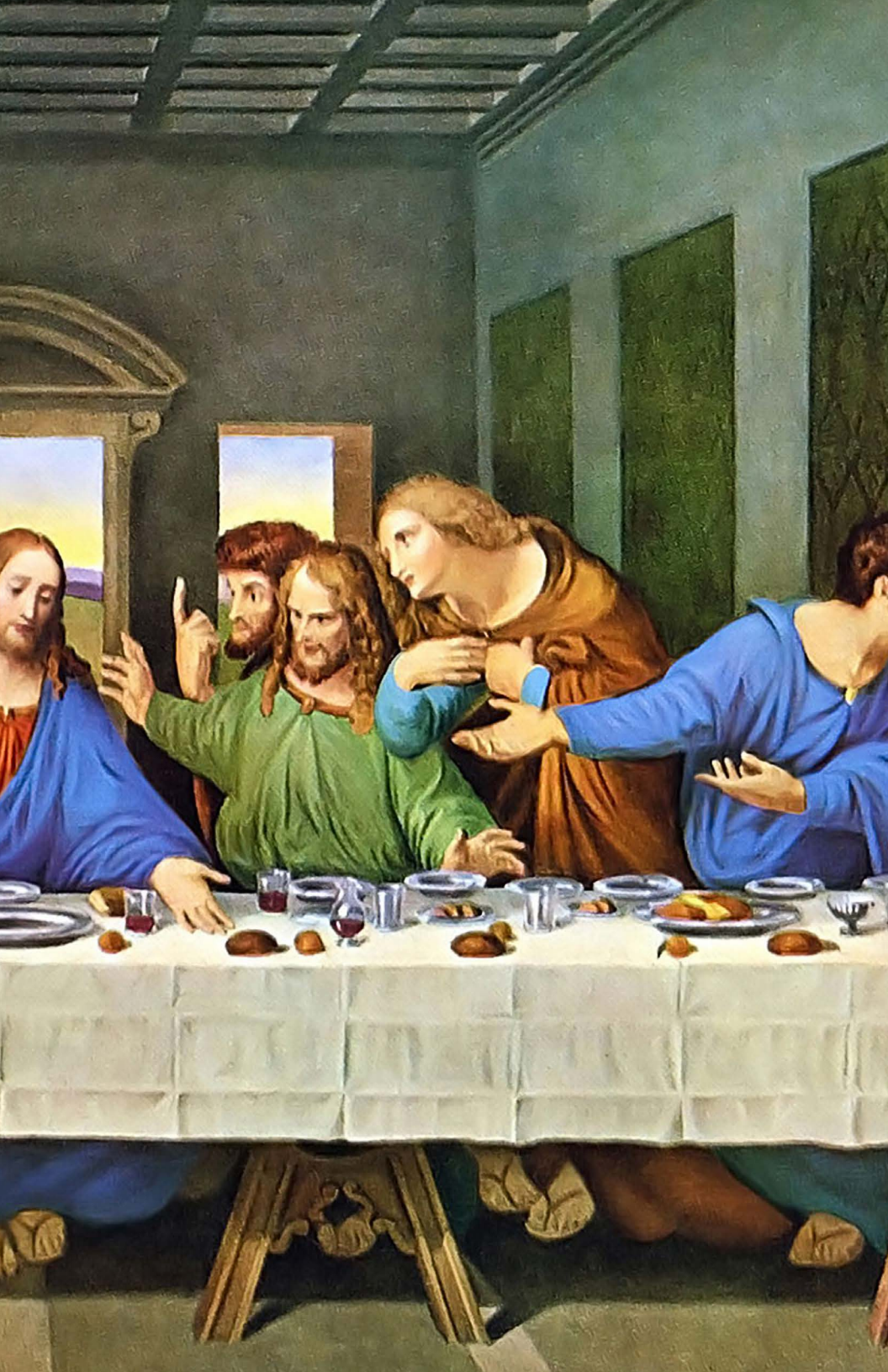
Orlando Romero Bolívar
Coronel

La amistad es más fuerte que la fortuna.

(Carta del Libertador Simón Bolívar a Sir Robert Wilson, General inglés, 30 de abril de 1827)



La última cena (1495 – 1498) Leonardo da Vinci
Un mural de témpera y óleo en yeso, brea y masilla.



Al Señor Don Manuel Antonio de Velasco y Tobar. Marqués de Caltojar, Vizconde de Arenillas

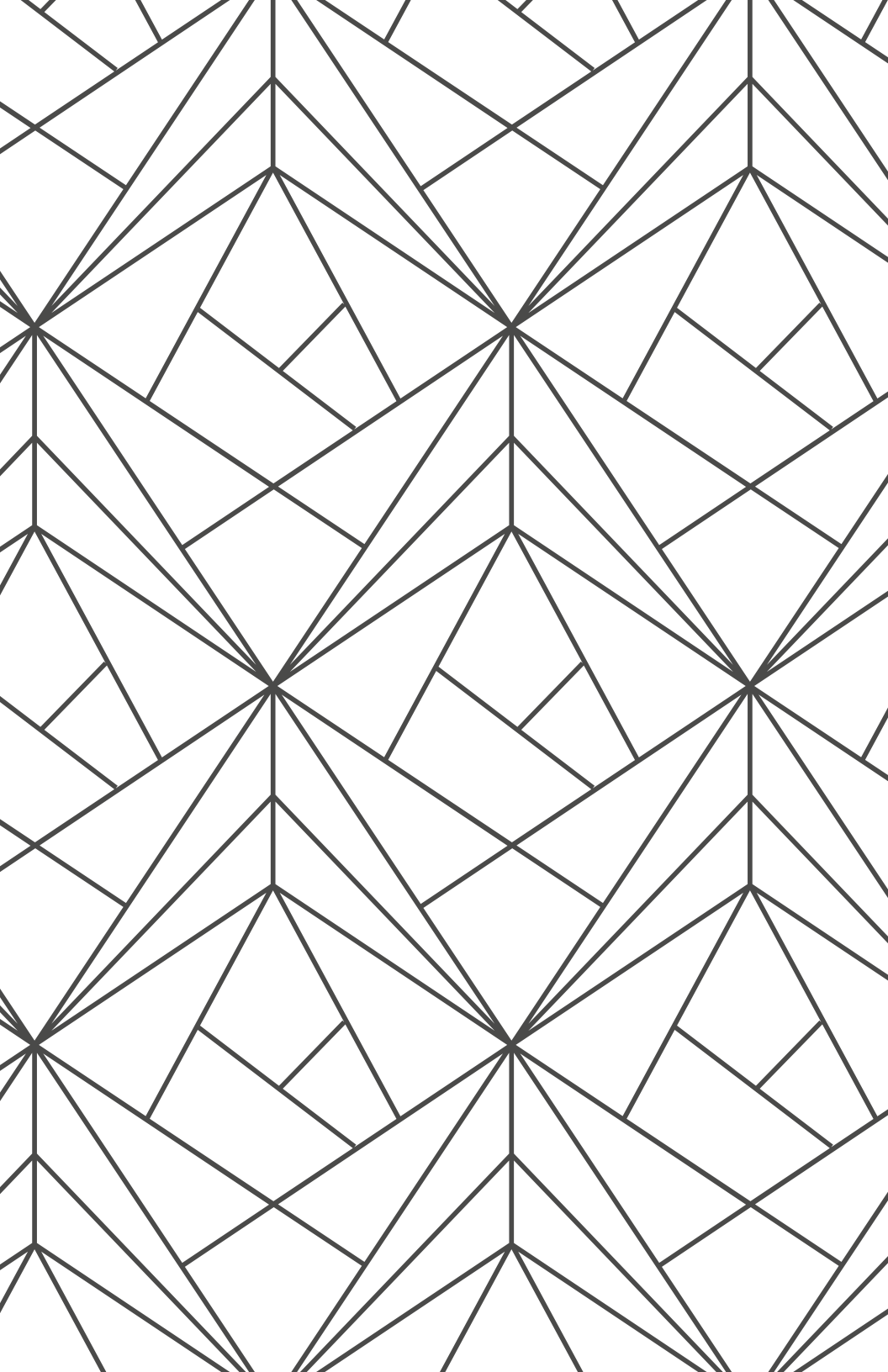
Señor. Fue el Príncipe Montecuccoli uno de los más valerosos y expertos Generales en práctica y teórica que, en este siglo, ha tenido el Imperio. Conocen esta verdad los que hoy siguen la Escuela de Marte; desvelándose para entender y saber las máximas generales de la Guerra que este Fabio Capitán nos dejó en diversos manuscritos italianos. Los cuales, al haber llegado a mis manos, he tenido por acertado (ahora que toda Europa está ardiendo en Guerra) el traducirlos a nuestro idioma.

Asegúrese usted que, aunque el libro es pequeño, son grandes sus enseñanzas para los militares, pues contiene, en breves líneas, lo dilatado de esta profesión; mostrándonos el verdadero modo de mandar y obedecer. También, puede servir de libro de memorias para grandes Generales, pues acuerda con particularidad todo cuanto se puede ofrecer en la militar disciplina.

Con estos motivos, me atrevo a darlos a la prensa con la mayor claridad que mis primeros rudimentos de esta facultad me permiten.

Lo que de estos les falta, lo cumplirá la protección vuestra en la inteligencia de que, sea proporcionada cartilla para los tiernos años, y vuestra gallarda capacidad que, habiendo de seguir las pisadas de su Excelentísimo padre (que hoy manda las armas de España) y sus abuelos (que por muchos siglos las mandaron con felices sucesos), encontrará usted más fácilmente el camino para imitarlos. Sírvase usted de recibir, bajo su patrocinio, esta breve traducción que, si no fuera por el traductor, por la fama y excelencia de su autor y por la materia que trata (tan importante al servicio de su Majestad), merecerá su aceptación, cuya vida guarde Dios los muchos los que pueda y se merezca.

Barcelona, 15 de enero de 1967.



Capítulo I

De las operaciones militares que se deben hacer en campaña y en fortaleza

1. Invocar el auxilio Divino.

2. Consular con inteligentes y fieles.

3. Observar
   - Prontitud
   - Resolución
   - Disposición

4. Encargar las cosas a quien tenga voluntad y habilidad para ejecutarlas.

5. No perder las ocasiones.

6. Tener noticia exacta de la Historia y cosmografía del País, su fertilidad, situación, pasos, fortalezas, inclinaciones y Gobierno.

7. «Saber del Enemigo» cuándo, cómo, cuál y con qué fuerzas podrá salir a oponerse; y los socorros que le pueden venir en su favor.

8. No confundirse al dar órdenes.

9. Mostrarse más alegre en los mayores peligros y adversidades.

10. Equidad en recompensar lo bueno y castigar lo malo.

11. Premeditar y proveer en todas las cosas que puedan servir u obstaculizar las determinaciones.

San Francisco en oración (1610) Caravaggio
Barroco. Pintura religiosa. Santa Maria della Concezione dei Cappuccini.

Prevención, provisión y operación del ejército que se compone de Infantería, Caballería, Artillería y Bagaje

La Infantería y la Caballería será proporcionada para campar en el país enemigo.

La Artillería se funde, ametalando ciento sesenta (160) libras de cobre, diez (10) de estaño y ocho (8) de latón.

Las piezas se tantean con el compás curvo, con hilo y aguja que, al dividirse entre tantas partes iguales, muestra cómo se hacen los tiros seguros desde el más corto hasta el más largo, porque el cañón tirado por el raso del ánima sobre un plan horizontal hace el tiro mitad línea recta y mitad en curva.

Los tiros se dirigen con el cuadrante y, para conocer lo macizo de metal de las piezas, sirve la Regla Tercia. El diámetro de la bala transfiere sobre la Regla de los calibres, que se fabrica por la tabla cúbica. La pieza puede llevar de pólvora tantas libras como su peso. En la prueba mayor, la mitad en un tiro ordinario y dos tercios para hacer brecha.

La Artillería se carga también con cartuchos, balas de barra, de tijera y encadenadas.

A las piezas de bronce se les da una bala de viento por cada diez (10) libras de bala y, a las de hierro, dos (2).

Se refrescan los cañones con vinagre y agua.

Las lanadas, estibadores y cucharas han de ser largas (un tercio más que su cañón y la mitad más las de las culebrinas).

Se fabrica la pólvora común con:

- Seis (6) libras de salitre.
- Tres (3) libras de carbón.
- Dos (2) libras de azufre.

Para que tenga mayor fuerza, se añade una cantidad determinada, según la calidad del salitre, y se moja con aguardiente o agua de ortigas destilada.

Se cuentan tres (3) piezas de campaña por cada mil hom-

bres, mientras que las de batir se tantean según la empresa, lo que se piensa hacer y a la conveniencia de poderlas sacar de las plazas vecinas. Con ellas se incluyen petardos y morteros.

Bagaje

Se reduce al más pequeño número que fuere posible.

Los alemanes hacen bien: para cada compañía, tres (3) carros y uno de vivandero; a cada soldado de Caballería un caballo para bagaje.

Provisiones

Se deben hacer de víveres, municiones, instrumentos, caballos (para llevarlas), artífices, guías y espías. En campaña, en el campo o en almacenes se deben tener repartidos en los lugares vecinos más fuertes a dónde ha de campar el ejército; obligando a los paisanos que las traigan, si pueden, tener la conveniencia de llevarlas con barcas, carros y cargas.

Se han de guardar con cuidado que no se gasten, de los ladrones y de las traiciones.

Se tasarán los víveres y mercancías, con justicia por los perfectos y auditores, que ponen el precio a los mercaderes y vivanderos de lo que venden, no dejando falsificar el peso, medida y mercancía.

Se repartirán con regla y economía por muestra de la gente efectiva, será firmada por los Oficiales, dando relación cada día del número al Comisario General, para que sepa lo que entra y sale.

Víveres

Las mercancías principales son pan, carne, sal, vino, cerveza, cebada, avena, heno y hierva. Cada día, a un soldado se le dan veinticuatro (24) onzas de pan. A un mosquetero, o granadero de españoles, se le otorgan cuarenta y ocho (48)

onzas de pan, doce (12) de carne, un (1) brocal de vino y dos (2) de cerveza. Cada día, a un caballo se le dan diez (10) libras de cebada y, cada semana, veinticinco (25) libras de heno y cincuenta (50) de paja. Cada libra equivale a doce (12) onzas.

Una cuartera de trigo de, aproximadamente, doce (12) cuartales, da ochenta (80) raciones de pan de a veinticuatro (24) onzas cada una.

Un buey pesa	cuarenta y cinco (45) arrobas[1].
Una vaca	veinticinco (25) arrobas.
Un carnero	cuatro (4) arrobas.
Un puerco	diez (10) arrobas.

Municiones

Se cuentan cien (100) tiros para cada pieza de Artillería. Cincuenta (50) tiros para cada mosquetero.

Una libra de plomo hace doce (12) balas de escopeta, o arcabuz, y hace seis (6) balas de mosquete vizcaíno.

La pólvora se da por dos tercios de las balas.

La mecha, o cuerda, se da tanta cuanta es la pólvora. La Caballería se amuniciona ella misma a su costa.

Instrumentos

Todo género de artificios para trabajar y mover la tierra.

Caballos

Un caballo tira quinientas (500) libras.

1. Unidad de medida utilizada en España, Portugal, Brasil e Hispanoamérica que entró en desuso oficialmente a principios del Siglo XX. En algunas partes del mundo sigue siendo aplicada, en especial para el comercio agricultor tradicional y de vinos, con un equivalente aproximado a 11,5 kg y 16,133 l.

Artífices

Son albañiles, barqueros, carpinteros, herradores, herreros, esportilleros, horneros, petarderos, artilleros, bombistas, gastadores, maestros de puentes, mineros y fuegos.

Guías

Sean fieles, prácticos, y diligentes. Se repartan en los cuerpos donde sea menester. Que se convengan entre sí de los lugares y caminos. Se tengan con guardia, particularmente en tiempo de ocasión.

Espías

Si se sospechare de su fidelidad, se fingirá con ellos, se les comunicará lo que no se ha de hacer y se publicará lo contrario de lo que se intenta. Si proponen alguna empresa, se asegurarán sus personas con prendas de hijos y mujer.

Operación

Sea proporcionada a la fuerza principal.

Si es de Infantería, se obra con mayor ventaja en países cerrados, montuosos y en los sitios de plazas. Si la fuerza principal es de Caballería, se obra mejor en las batallas y en países llanos, abiertos.

Sea a propósito para el intento de atacar algún país con guerra ofensiva, defenderle socorriendo algún coligado[2] o, si hay guerra interna, y es llamado en favor de una de las partes.

Al querer atacar al enemigo es menester ser más fuerte que él.

Se trata bien a quien se rinde y mal a quien se resiste.

2. En el contexto, aliado.

Se mantiene lo conquistado, quitándole la voluntad y medios al pueblo para rebelarse.

Los Estados pequeños se defienden con una u dos buenas fortalezas con las cuales se mantienen contra los otros que, por celos, no ven de buena gana que se haga poderoso el enemigo.

Los Estados medianos, que puede mantener un Ejército, se defienden con él y con las fortalezas; aquel sin estas se ven obligados a desamparar al país. Estas últimas no pueden mantenerse por sí solas, sino en el tiempo que duraren las provisiones hechas.

Los Estados grandes, si tienen al país unido, no tienen que temer, sino a las guerras internas; por lo cual, tengan pocas y buenas fortalezas en los confines y no en el centro; así se suprime el nido de las rebeliones.

No se den gobiernos perpetuos ni permanentes a una misma familia.

Hagan siempre la guerra fuera del país.

Los países separados se defienden como a los Estados medianos.

Si el poder, o el ejército, que se ataca es de coligados, se procura sembrar discordias y celos entre ellos.

Si el poder no es muy superior al del defensor, éste se puede mantener al quitar víveres y forrajes, al campar cerca de su ejército en parajes fuertes o fortificados para dificultarle sus empresas, al repartir la Caballería en lugares cerrados que imposibiliten a los forrajeadores y a las partidas.

Si el poder, o el ejército, es muy superior, se ha retirar a las plazas fuertes todo lo que se pudiere y, lo que no, se queme o consuma.

Se socorre a un coligado (aliado)

Si el país es de enemigos, o en los confines, con la diversión[3]. Si confina al coligado, con la unión de las armas.

3. Acción estratégica que pretende desviar la atención del enemigo u oponente.

Pedir el paso y alguna plaza en prendas, para la seguridad de la retirada.

Si es un país separado de los otros, con el dinero si faltaren otros medios.

Capítulo II

De las operaciones de campaña que se reducen a marchar, alojar, pelear y campar

La orden y regla de marchar saldrá mejor si se dispone que en poco tiempo, movimiento y municiones se pueda escuadronar y poner en batalla al ejército.

Se dará orden que nadie marche fuera de lugar, que los bagajes no se mezclen con las tropas, que los cuerpos no marchen tan apartados que no puedan socorrerse. En los desfiladeros, los que hubieren pasado hagan alto hasta que los que siguen estén unidos, que un costado de la marcha se cubra con algún río, ribazo, montes, carros, cadenas, caballos de frisa o cualquier otra ventaja, según la situación del país y la calidad de la gente.

En la noche antes, por escrito, se da la orden para la marcha a cada cuerpo de Infantería y de Caballería.

Cuando se marcha con todo el ejército unido, a la hora señalada de la marcha, deben hallarse a la vanguardia, o plaza de armas, los Generales, Cuartel Maestre General y Capitán de Gujas. Se arrasan las trincheras del campo para pasar y marchar de frente. Se nombran y envían partidas (Cuerpos escogidos a reconocer por delante, detrás y costados de la marcha), para que ocupen las eminencias, descubran las emboscadas y avisen de todo lo que se ofreciere.

Se divide el ejército en:

- **Vanguardia:** marcha la mitad de la Caballería.
- **Batalla:** la Infantería, los gastadores, la Artillería con su tren y el bagaje general.
- **Retroguardia**[4]**:** la otra mitad de la Caballería, el bagaje del ejército y un regimiento de Caballería.

Tiempos

De verano, si se puede, se marcha temprano por la fresca y fuera de los sembrados.

De invierno, hacer marchas cortas y tener cuidado del fuego.

De noche, los batidores y partidas se adelantarán menos. De día, más. Se dotarán soldados en las encrucijadas de los caminos para que no se cierre la marcha. Las primeras tropas llevan la orden de acometer con resolución a todo lo que hallaren sospechoso.

Cuando se marcha sin sospecha del enemigo, cada cuerpo va por su cuenta con su bagaje detrás. El convoy, o sea acompañamiento, se manda con la Artillería y su tren. Las piezas de batir se llevan sobre los carros, para que no se gasten las cureñas.

Cuando se marcha con sospecha, se refuerza aquella parte donde se puede temer con algunas Piezas de Campaña, Municiones, Infantería y Caballería mandada.

La Artillería toda sobre sus cureñas. El bagaje en la parte más cubierta y segura.

En las marchas secretas

Se camina de noche por los bosques, los valles y los lugares cubiertos, apartándose de todos los lugares habitados y casas. No se tocan cajas ni trompetas sino es a la sordina[6]. No se hace fuego. Se esconden las mechas. Se envía Caballería delante, que detengan a cuantos encontrasen y que ganen los pasos. Se toma un camino diferente y después se vuelve, si se puede, sin ser visto.

4. Retaguardia.
5. Primeras horas de la madrugada.
6. Con disimulo.

David con la cabeza de Goliat (1609-1610) Michelangelo Merisi da Caravaggio
125 x 101 cm, óleo sobre lienzo, Galería Borguese, Roma, Italia.

Se tengan cerradas las puertas por algún tiempo. Si se sale de una plaza, tener cuidado que algún espía no salga con las tropas.

Si el ejército no estuviese junto, se señalará por escrito el lugar donde han de juntarse que será, si lo hubiese, sobre el camino que se ha de hacer: asegurándose de que el enemigo no lo ocupe y que se guarde el secreto. Se declare la hora, se envíen espías y partidas fuera.

> “Si se sale de una plaza, tener cuidado que algún espía no salga con las tropas.”

Diversidad de marchas

En campaña abierta, poco más o menos se marcha.

En batalla, por cuerpos o por brigadas; y los carros en muchas filas redobladas. Se ponen al frente de batalla, donde se sospecha que puede venir el enemigo y, después, se hace marchar de costado. Se ganaría mucho tiempo si el batallón de Caballería no tuviese que caracolear y si cada caballero volviese sobre su centro, como hace la Infantería.

En un país angosto, se debe hacer cuenta justamente de la incomodidad de la marcha, el tiempo que se puede ganar antes que el enemigo pueda llegar y el número de gente que marcha. Por ejemplo, un soldado de Caballería ocupa cinco (5) pies[7] de frente y ocho (8) pies de fondo, mientras que un infante ocupa

7. Utilizando el Pie americano como referente, el cual equivale a 0.30 m.

tres (3) pies de frente y cinco (5) de fondo.

Se forman diferentes cuerpos. Se hace que unos marchen después de los otros y se alojen en diversos lugares. Se marcha por diferentes caminos o se hacen de nuevo por medio de la campaña (allanando fosos). La Artillería irá por los caminos carreteros, con su guardia de Infantería por los costados y la Caballería por afuera.

Reforzar la vanguardia[8] con Infantería y piezas de campaña. La batalla hay que repartirla tal que se ponga en el medio a la Artillería, el bagaje y, si no pueden obrar bien en los extremos, a la mayor parte de la Caballería. Dejar a la Infantería mandada en los caminos angostos que vienen de boques o valles sospechosos, hasta que haya pasado todo el bagaje. La Infantería se incorporará después con la retroguardia, si no se envía adelante para ocupar otros pasos.

Observar con las tropas una distancia conveniente de poco más de cien (100) pasos para que, puestas unas en desorden, no pongan a las otras en confusión.

Hacer un buen frente de gentes escogidas. Poner delante tal calidad de armas que, a su resistencia, no puedan ponerla en desorden.

Si se hallare por la marcha algún bosque, enviar gente delante para descubrirlo y ocuparlo.

Si se pasa cerca de algún puesto del enemigo, se envía gente a su viña para que tenga encerrada su guarnición hasta que haya pasado todo el ejército.

Si se hubiere que pasar algún río, se pondrá la Artillería en frente del lugar que se quiere ocupar. Será de gran ventaja, si fuere en una parte por donde el río hace algún ángulo entrante.

Empezar a fabricar el puente y adelantar mosqueteros que tiren de la otra parte. Después de puesto el puente, se hará pasar

8. “Originalmente se refería a a las tropas armadas que van adelante”. Extraído de DeChile.net. (s.f.). *Etimología de Vanguardia*. Recuperado el 10 de Noviembre de 2017, de De Chile.: http://etimologias.dechile.net/?vanguardia

alguna Caballería, Infantería, Artillería pequeña, o gastadores, que fortifiquen tanto la cabeza del puente como también de la otra parte. Si hay sospecha en la retroguardia y si hubiere de quedar el puente, se fortificarán y guarnecerán sus dos cabezas.

Atacar un cuartel

No se envíen batidores, así se podrá coger al enemigo de improviso. Se debe marchar de buen paso, dejar atrás el bagaje. Se envía delante a la Caballería, para atacar de repente al enemigo. Poner la Infantería a caballo o tomarla a la grupa.

Se marcha por país cubierto, o en tiempo de nieblas, que no se pueda descubrir de lejos. Marchar con el ánimo hecho y la resolución de pelear con cuanto se encontrare.

Retirarse

Es acción muy peligrosa a la cara del enemigo. Se hará presto, temprano y en secreto para no estar obligado a pelear.

Será más seguro de noche que de día, porque el enemigo no se atreverá a seguir por miedo de las emboscadas. Al anochecer, se envía adelante el bagaje; a medianoche, a la gente; y, al amanecer del día siguiente, a la retroguardia. Se harán los fuegos acostumbrados y se dejan las cuerdas encendidas en los propios parajes.

Si el enemigo envía de veras, se finge plantar el campo y forrajear. Mientras tanto, se marchará.

Se vale del tiempo que el enemigo tenga a la gente fuera del campo, por haber ido a forraje o a otra función. Para lo cual se debe convidar enviando afuera a alguna partida que tenga orden secreta de no volver más al campo, para que el enemigo salga mucho más fuerte a seguirla y, en éste tiempo, habrá oportunidad de marchar.

Cuando se ha de marchar por algún paso que tiene ocupado el enemigo, se fingirá forzar y querer pasar por un lugar para después pasar por otro. O fingir retirarse, o de marchar a otra

parte, y, después, volver al paso con presteza y prevención, antes que el Enemigo lo sepa o pueda llegar.

Esconder alguna gente cerca del paso y después marchar con el ejército más adelante.

Si el enemigo viniere costeando[9] y siguiendo la marcha del ejército, se pasa la gente con todo silencio y se toma puesto.

9. Sin perder de la vista.

Capítulo III

De la generalidad de alojar, sin sospecha y con sospecha. Si el campo hubiere de hacer alto. Forma de los cuarteles. Cuartel de invierno

Generalidad de alojar

Se envía adelante una partida de Caballería con el Cuartel Maestre General, u otra persona del ejército, a reconocer al primero que se aloje. Poner el ejército en batalla, apostar las guardias y enviar partidas afuera.

Alojar temprano para tener tiempo de reconocer los puestos, distribuir las guardias, fortificar los alojamientos, plantar las tiendas, ir a forraje y poder tener noticias de la positura del enemigo.

Sea en lugar donde haya agua, leña, forraje, sombra en verano, comodidad de acampar, ventajoso para pelear y para socorrerse presto unos a otros; que no pueda ser atacado al improviso ni dominar la Artillería.

Sin sospecha

Se aloja la gente en los lugares circunvecinos, señalando primero la plaza de armas y el cuartel general en el centro, donde se envían los soldados de la orden.

Reducir la gente en pocas casas y visitarlas a menudo, para ver si están despiertos o si tienen a los caballos ensillados.

Tener gran cuidado con el fuego.

La Infantería cierra las avenidas con estacadas, carros, maderos y caballos de frisa.

La Caballería hace lo mismo y abre salidas nuevas. A ella se les da el nombre de los lugares por donde han de batir los caminos y enviar partidas.

Cuando se toca el arma general, se avisa con algún tiro de Artillería o señal de fuego o de humo.

La plaza de armas de los cuarteles particulares, se hace de noche detrás de los lugares; de día, al frente; pero si hay alguna sospecha, la Caballería se pone en campaña cerca del cuartel.

> “Se hará presto, temprano y en secreto para no estar obligado a pelear.”

Para seguridad del cuartel se ponen los centinelas en sus contornos hasta trescientos (300) pasos de distancia. De día en lugares altos, de noche en los bajos, fuera de los caminos principales, en parajes donde descubran y no sean descubiertas. Entre ellas que sean dobles; en el cuerpo de guardia serán sencillas. No desmonten nunca del caballo. No dejen acercar a nadie, deteniendo a cualquiera hasta que le reconozcan en paraje llano y ancho, sin avenidas. Se pondrán en corona y caminarán siempre una hacia la otra.

Se harán las rondas que visitarán los centinelas. No se adelantarán a la campaña más que hasta trescientos (300) pasos del lugar.

Enviar batidores por todas las avenidas y caminos. Si se tocase arma, no siendo descubiertos por el enemigo, avisen tácitamente con algún batidor.

Si fueran descubiertos.

Si estuvieren cerca de los centinelas, avisen disparando. Si lejos, con fuego y humo. Si el país fuere llano, se adelantarán

lo más que pudieren. Si hubiere algún paso estrecho, se podrán guardias avanzadas. Si fuere presidio por el enemigo, correrán hasta las puertas. Enviar partidas y espías.

Si viniere el enemigo: los cuerpos de guardia cargarán sobre él con toda resolución, se tocará a botafela.

Con sospecha

La Infantería y la Artillería se alojarán en el lugar donde está el cuartel general. La Caballería en algún bosque, en uno o dos lugares vecinos, que estén cubiertos de Infantería. Si no, acampará.

La Infantería levantará trincheras de seis (6) pies de altura y cuatro (4) pies de anchas. Donde hubiere pantano o subida dificultosa, para ahorrar el trabajo se cerrará el campo aquella parte con carros, caballos de frisa, o estacadas, que se quitan cuando se marcha.

Dentro de las trincheras, los soldados hacen sus barracas de palos, ramas, paja o plantan las tiendas.

El tren de la Artillería se alojará en medio de lugar y se pondrán algunas piezas pequeñas a las salidas por donde pudiera venir el enemigo.

Si se conociere que el enemigo quiere atacar el cuartel, se le previene atacándolo primero o tocándole arma.

Plantarse luego, a escondidas y secretamente, en batalla, en algún lugar por donde hubiere de pasar porque cogiéndolo al improviso, y en desorden, puede ser que se desanime y se confunda. En su retirada o antes que tenga tiempo de formarse, se logra la ocasión de romperlo.

Las guardias, si no se marchan, se mudarán al amanecer o por la tarde.

Si el lugar será en el campo o en las avenidas, el número de las guardias será según la necesidad en las partes más débiles: la Artillería, municiones, banderas, proveeduría, prisioneros, mercados y cuarteles de los Generales.

La seguridad del Cuartel consiste en el santo, rondas, patrullas, partidas, batidores y espías.

Si en el campo hubiere de hacer alto

Se deben tener provisiones de víveres y municiones de guerra que puedan venir con seguridad al campo, sin dejar ninguna plaza de enemigos a las espaldas.

Se aseguran los caminos a los mercaderes y vivanderos.

No se deje vender el ganado hurtado, dentro ni fuera del campo.

Hacer la prueba del agua, si estuviere envenenada, y reconocer si la puede quitar el enemigo.

El forraje se debe tener en la campaña y lugares circunvecinos. Se enviará por él con escolta, para defenderlo de las partidas del enemigo y asegurarse que los soldados no hurten ni hagan mal a los villanos[10] . Se enviará a diferentes horas, para que el enemigo no se lo pueda imaginar. De improviso, y primero, a los lugares más lejos, después a los vecinos.

Se fortifica el cuartel con trincheras, reductos, fortines, tenazas, coronas, hornabeques, etc.

El lugar se debe escoger en llanura, de buen aire, que no esté mandado ni expuesta a las inundaciones o a los incendios. Si hubiere bosque cerca, se debe cortar, quemar, encerrarlo dentro del Cuartel o apartarse de él. Si hay riesgo de inundación, levantar diques o caminar el agua por otra parte. Se debe tener limpio el campo, al enterrar o echar las porquerías en los ríos. Se deben ocupar y guarnecer los lugares del contorno: asegurar las avenidas, pasajes y de algunos de ellos hacer caminos hacia los almacenes, si estuvieren lejos.

Será de conveniencia, si se pudiere, ponerse cerca de algún río que asegure un costado del ejército, tenga comodidad del

10. Habitantes de la villa.

La dama del armiño (1489-1490) Leonardo da Vinci
Retrato de Cecilia Gallerani, óleo sobre tabla 54 x 40 cm, Museo Nacional Cracovia.

agua, reciba las porquerías y facilite la conducción de las cosas necesarias.

Poner el puente para que no pueda ser batido, quemado o arruinado por el enemigo si dejare bajar a favor de la corriente fuegos u otras máquinas.

Figura y capacidad de los cuarteles

Se hacen conforme el terreno y el número de la gente. Muy pequeño es incómodo para el alojamiento, muy grande lo es para la realización de las guardias y para la defensa.

Los cuarteles grandes se hacen cuadrados o rectangulares.

Cuartel de:

- Infantería como cuatro (4).
- Caballería como seis (6).
- Campo como diez (10).

Todo el campo se cierra con trincheras y defensas. Algunos con fuertes, en distancia de mil quinientos (1500) o de dos mil (2000) pies, que sirvan de plazas de armas.

A una compañía de caballos se da entre doce (12) a quince (15) pasos de frente. Ocho (8) pasos a una de Infantería.

Cuarteles de invierno

Se debe asegurar a la gente teniéndola junta y fortificando algún lugar cerca de alguna ciudad grande. Se repartirá en lugares cerrados y a distancia, que se puedan socorrer unos a otros.

Los frentes, los costados y las espaldas de los cuarteles deben quedar cubiertas de alguna plaza fortificada, río, monte, pantanos y desfiladeros, en donde se deben poner guardias de Caballerías que den aviso cuando viene el enemigo (disparando, con señal o enviando a alguien).

Se romperán las partidas pequeñas del enemigo y, cuando quisiere pasar algún grueso al ataque de un cuartel, se le

cortarán los víveres por las espaldas, se retirará todo lo que se pudiere a los lugares cerrados.

De las batallas en general y de los reencuentros particulares

Para las batallas es menester tener gente de guerra experimentada y saberse valer de ellas, según las necesidades, a riesgo de sufrir accidentes impensados por los cambios en parajes, la disposición y la regla del enemigo.

Cuando se conoce la ventaja se deben emplear las tropas y ponerlas en parajes donde no tengan ocasión de estar ociosas.

El Generalísimo, o Supremo Comandante, debe ser reconocido con alguna señal o por el guía.

Luego de tomar algunos prisioneros, se debe procurar examinar diligentemente con promesas, o amenazas, y con tormentos para tener noticias ciertas del estado en que se halla el enemigo y demás circunstancias.

Causas que convidan a dar la batalla

La esperanza de la victoria.

Querer socorrer alguna plaza sitiada, llevado por el ardor y valor de los soldados.

Obligado por la falta de víveres, u otro motivo, que deshaga el ejército por no dar tiempo a que el enemigo se refuerce.

Pudiendo valerse de algunas ventajas, que el mismo enemigo se las presente.

Hallando al enemigo en algún pasaje o desfiladero.

Ofreciéndole cualquier ocasión de gran ventaja.

Causas que obligan a no dar batalla

Si fuera mayor el daño perdiendo que la utilidad ganando.

Si las fuerzas son inferiores a las del enemigo.

Si las fuerzas no estuvieren unidas.

Si el enemigo hubiere tomado puesto ventajoso.

Se obliga el enemigo a batalla

Sitiándole alguna plaza de consideración.

Buscándole y cogiéndole en marcha.

Hallándole descuidado y llegado a él de improviso.

Cerrándole entre dos ejércitos.

Fingiendo de retirarse, o marchar a otra parte, para llamarle al puesto.

Cortándole los víveres, retirándolo todo en las plazas, quemándole las campañas, arruinándole el país y cerrándole los pasos.

Acampándose junto al enemigo en puesto ventajoso por naturaleza o arte.

Observaciones en las batallas

Polvo, viento, lluvia y Sol son cosas a propósito, pero accidentales, variables que dependen de la fortuna y no del saber.

Escoger el campo a propósito. Ancho, si el ejército es poderoso de Caballería. Angosto, si es de Infantería.

Reconocer primero el campo: si se puede pelear y considerar que la frente pueda volver, con ventaja, por todas las partes que viniere el enemigo.

Se puede tomar un pantano o foso por ventaja, cubriéndole con tropas, que se irán retirando por pasos hechos a posta para llamar el enemigo.

Se reforzará la Caballería con Infantería y ésta, con uno y otro, según se considere necesario.

Se dispondrán las líneas de manera que se pueda pelear diferentes veces; porque vence, al último aquel, quien mantiene las tropas con orden.

Se cubrirán los costados o, por lo menos, uno de ellos con la ventaja del terreno. O, por el arte, con caballos de frisa, abrojos, cuerdas, cadenas, carros y escuadrones de Infantería.

Se tendrá gran cuidado que las tropas puestas en desorden no se encuentren y desbaraten a las otras; por lo cual, las reservas se pondrán detrás de la Infantería, en medio y por los lados.

Se socorrerá donde hubiere necesidad. Se harán salidas repentinas para cerrar el enemigo o para otro efecto.

Se hará disparar continuamente; por lo que se pondrá Infantería entre los batallones de Caballería.

Los generales y oficiales mayores estarán repartidos en las alas de batalla, reserva, en todas las líneas y detrás del ejército, para animar, volver a unir la gente desbaratada y desmandada. Cada uno de ellos debe saber el intento del Generalísimo y con qué medios se piensa conseguir la victoria.

> “porque vence, al último aquel, quien mantiene las tropas con orden.”

Se deben poner a los mejores soldados en las alas y empezar la batalla por la parte más fuerte; por la más flaca se irá entreteniendo al enemigo.

Se disparará la Artillería, luego de que se descubra al enemigo dentro del rango de tiro. Las piezas se plantan en algún paraje eminente dispuestas en diferentes líneas más detrás de otras.

No pararán los escuadrones debajo del tiro de la Artillería del enemigo, pero se adelantarán para atacarla cuando comienza a disparar.

No apartarse mucho del cuerpo del ejército por seguir el enemigo; sino es a lo último y, aún entonces, es menester tener a las tropas unidas y formadas.

Moverse para buscar y encontrarse con el enemigo, pero para esperarle fuera a pie firme.

Refrescar con el reposo a la gente cansada de pelear.

Disponer buenos tiradores que maten al Generalísimo del ejército enemigo, y que todos los escuadrones tiren contra ríos a los oficiales de los escuadrones.

No se hará el botín o saqueo hasta que esté echado del todo el enemigo del campo.

Ponerte en batalla delante del enemigo antes que él lo pueda ejecutar.

No emplear cosa ninguna a otro efecto, que al que se hubiere ordenado, por no causar confusión, o por tener siempre gente pronta, que emplear sin deshacer, o desmembrar a los escuadrones.

Se pondrá toda la Caballería a un costado, si el otro estuviere seguro por su situación.

Se ganarán los costados de los escuadrones del enemigo con tropas mandadas y escogidas.

Cansar la parte fuerte del enemigo con tu parte flaca y, después, con tu fuerte de fresco, cargar la suya ya cansada.

Empezar la batalla de noche, o por la tarde, si se ha de pelear pocos contra muchos.

Quien tiene soldados valientes, y fieles, que no arriesgue toda la guerra en una batalla.

Téngase dispuesto el lugar de la retirada, comunicándolo a los oficiales principales; pero quien tiene otros motivos, debe quitar a los soldados toda causa de retirarse y llevarlos al fuego, de manera que vayan a vencer o a morir.

Hacer pocos prisioneros para no ocupar y estorbar a la gente.

Dar un nombre o señal para conocerse, que puede ser Santa María o San Pedro; etc.

Dar ánimo a los soldados con el motivo de gloria, de hacer botín, de recompensa, justicia de la causa y necesidad.

Habrá detrás de los escuadrones y de los batallones, en un lugar apartado, sacerdotes, cirujanos y oficiales del sueldo, para que los heridos se confiesen, curen y se noten.

Si se ganare la batalla

Se darán las gracias a Dios.

Se enterrarán a los muertos.

Se publicará la victoria.

Se proseguirá la victoria estorbando a los que no puedan unir, los que hubieran quedado.

Se enviará órdenes de rendición a las plazas enemigas.

Se tomarán los puestos principales del país, en aquellas partes que puedan impedir la comunicación con los Estados propios.

Si se perdiere la batalla

Se irán recogiendo a los soldados dentro del Estado.

Se pondrán en armas a las milicias del país.

Guarnecer muy bien los pasos, plazas y fronteras.

Romper los puentes y los caminos.

Cortar los bosques.

Inundar el país, si se puede.

Levantar nueva gente y formar de nuevo al ejército.

Pedir ayuda y socorro a los amigos y coligados.

De las sorpresas

Tener buenos espías entre los enemigos para que avisen de su intento, que no se puedan mover sin saberse primero. Señalar a los espías el puesto a donde han de venir a dar los avisos.

Se llevarán cuatro (4) o cinco (5) carros ligeros de un solo caballo, para conducir los instrumentos que se utilizarán al romper cualquier estorbo que se hallare.

En un carro se llevarán tres (3) o cuatros (4) petardos.

En otro carro, un puente pequeño que se pueda poner donde se ofreciere.

En otros dos (2) carros irán zapas, palas, marrazos, picos, tenazas, limas y martillos fardos con instrumentos de hacer

fuerza, como el árgano o martinete.

Todos estos carros serán fabricados de modo que puedan servir de manteletes.

Se llevarán dos piezas cortas de a doce (12) y quince (15) libras de balas, con las cureñas ligeras tiradas de un caballo.

Se llevará también un mortero pequeño con algunas granadas reales.

Si se pudiere coger de repente al enemigo, al tiempo que hubiere salido a hurtar o forrajear por el país, hay que cortarle los pasos, los desfiladeros de ríos y los bosques en donde se pone Infantería, para que no pueda volver a socorrerse.

Romper un cuartel

Se suele hacer de noche con encamisada[11] , al amanecer o al anochecer, cogiendo (si puede ser) al enemigo antes que haya puesto las guardias y dado las ordenes convenientes.

Se debe tener antes reconocido el lugar y las demás circunstancias. Se marchará secretamente y sin ruido.

Correr por los lados, o detrás del cuartel, y acercarse cuanto se pudiere sin ser visto; dejando cortados por fuera a los batidores, a los centinelas y las guardias.

Incordiar al enemigo, que no se forme ni haga cuerpo.

Dividir las tropas en tantos cuerpos como partes del cuartel se quisieran atacar; lo que todos harán a un mismo tiempo.

Avanzar a toda carrera y entrar mezclado con el enemigo, luego de que se haya descubierto.

Para que vaya con buena disposición, se harán cinco tropas de Caballería. La primera entrará de carrera con el enemigo, romperá el cuerpo de guardia, avanzará hacia el lugar y pasará, más adelante, a poner en desorden cualquier cuerpo que se le opusiere.

11. “Embate o arremetida militar que se hacía en la noche por sorpresa o a manera de emboscada y protegiendo a los milicianos o soldados con una camisa blanca para no confundir con la tropa contraria”. Definiciona. (s.f.). Definición de Encamisada. Obtenido de Definiciona.com: https://definiciona.com/encamisada/

La segunda sigue de galope hasta el lugar, en donde, no hallando oposición, mandará algunos caballos que batan todos los caminos.

Luego, se procura aprehender al comandante y oficiales, para después prender fuego al lugar.

La tercera sigue de trote y bien unida hasta el lugar.

La cuarta acude hacia donde hubiere oído mayor rumor.

La quinta, dividida en dos partes, ciñe el lugar por fuera para que la gente no se escape a pie.

Para estas cinco tropas ha de haber un cuerpo que guarde la campaña.

Éste género de operaciones se debe ejecutar prontamente, en secreto.

Se pondrá algún cuerpo en los desfiladeros para asegurar la retirada.

Para romper una guardia, una escolta o a los forrajeadores

Se observarán parte de las mismas condiciones dichas.

Embocadas

Se hacen en los bosques, los jardines, las profundidades, los ribazos y los desfiladeros: contra los forrajeadores, batidores y partidas del enemigo.

Se debe reconocer el lugar en donde se ha de hacer la emboscada, que no esté ya ocupado.

No se debe llegar mucho antes del tiempo que se supone necesario para lograr el intento, para que no llegue noticia al enemigo.

Ponerse en parajes donde se pueda retirar por muchas partes, si el enemigo viniere más fuerte.

Plantarse de forma que puedan salir de la emboscada formados.

Retrato de Alessandro Manzoni (1841) Francesco Hayez
Arte Fino Lámina giclée Francesco Hayez.

Tener centinelas que descubran de lejos y sepan estar con mucho cuidado, para no ser sorprendidos.

Se pueden hacer emboscadas dobles y triplicadas.

La gente, que se enviare para atraer el enemigo a la emboscada, irá por diferentes caminos y solo sabrá el cabo.

Cuando el enemigo puede venir más fuerte, hacer la emboscada con toda la gente.

Se dejará pasar a la gente del enemigo, que fuere de poca importancia, cuando se espera algo bueno.

Retirada, después de hecha la empresa

Volver a juntar a la gente y a los prisioneros. Si fueran muchos, se repartirán en cuatro o cinco tropas. Ponerlos entre los escuadrones, batallones sin armas, sin espuelas y sobre los peores caballos.

Se pone a parte la presa o botín, por si fuere menester pelear, y los prisioneros en algún lugar cubierto con un batallón de Caballería de guardia, proporcionado al número de ellos.

Retirarle por caminos donde se juzgare que no pueda encontrarse el enemigo, habiéndolos reconocido y premeditado antes; valiéndose de algún bosque, valle o algún paso estrecho y dificultoso, en donde, después del haber pasado, se dejan tropas para defenderle.

Dejar a la entrada de algún bosque, embocadura de valle o sobre alguna colina, tres o cuatro soldados bien montados y un trompeta; los cuales, viendo al enemigo, se dejarán ver y tocarán la trompeta, para tenerle en brida. Si no, señalar el lugar adonde se han da juntar las tropas, muy apartando del cuartel atacado o del lugar de la emboscada.

Medir el tiempo de la retirada. Si pudiere ser, antes que llegue el enemigo sobre ellos y marchar continuamente sin pararse.

Si el enemigo enviare a toda prisa gente escogida para romperte, dejarás y sacrificarás alguna de la tuya para que le ataque con resolución. La demás seguirá su marcha sin perder tiempo.

Si se puede saber que el enemigo se adelanta con la vanguardia, y no puede seguir tan presto con lo demás, hacer alto formándose detrás de algún monte, u de otro lugar cubierto, para recibir con orden y valiente determinación al enemigo que llegará, quizás, desordenado. Te valdrás de ésta disposición todas las veces que hicieres cuenta de no poderte retirar, antes que llegue el enemigo.

Encuentros impensados

Determinación y resolución.

Engañar la vista del enemigo, haciendo que parezcan pocas las tropas. Si fueran muchas, esconde a la gente, dando mucho fondo, y doblando las filas sin intervalos.

Si fueran pocas, hacer que parezcan muchas al formar muchos escuadrones o batallones de las tropas, dándoles mucha frente, poco fondo y grandes intervalos; tocar las cajas y trompetas donde no hubiere gente.

Escaramuzas

Reconocer el terreno, animar la gente y, para tener noticias, hacer algún prisionero; ocupar o guardar en el interior algún puesto y entretener al enemigo, que no marche.

Tener gran cuidado que no te lleven a alguna emboscada.

Cargar al enemigo fuertemente, refrescando y mudando a los que escaramuzan.

La presa se reparte

Juntar todo el botín y a los prisioneros, según la talla de su razón.

Se rehace primero el daño de los soldados heridos y caballos muertos.

Al cabo, o Comandante, le toca una décima parte. Una parte corresponde a cada soldado de Caballería, igual que a

tres soldados de Infantería. Al conductor de la partida le corresponden dos partes. Según el supuesto, el botín se divide de la siguiente forma: dos partes al Furriel, dos partes al Alférez, cuatro partes al Teniente y seis partes al Capitán.

Si hubiere algún prisionero de calidad, quedará a la disposición del General o Coronel.

También se puede repartir la presa a proporción del sueldo que tiene cada uno.

Campear

Dando tiempo al tiempo se vence al enemigo que se halla encerrado en su país, que no tiene medios para continuar la guerra o que no tiene placas fortificadas que le aseguren y cubran su casa.

Se hacen algunos movimientos, como si se tuviere miedo, para que el enemigo éste más confiado, descuidado. Después, fingiendo de retirarse, llevarte a un paraje condenado en dónde, volviendo caras, se pueda pelear y derrotarle.

Quien es maestro de la campaña reparte el ejército en tantos cuerpos necesarios para que se puedan hacer, con seguridad, muchas operaciones a un mismo tiempo.

Crear miedo y terror al país.

Publicar voz de que el ejército es más numeroso de lo que en realidad es; enviando muchas partidas por diferentes partes, para que lo crean así.

Obligar a rendirse a los lugares, con amenazas de saquearlos o quemarlos. Además, que den rehenes y paguen contribuciones los que no se pudieran mantener.

De los países sospechosos se llevan consigo los cabos principales, con pretexto de hacerles mercedes y honorarles.

Deshacer el ejército enemigo

Se hace quemando en sus contornos la campaña, la villa y las ciudades.

Autorretrato con la muerte tocando el violín (1872) Arnold Böcklin
Óleo sobre lienzo, 61 x 75 cm, Alte Nationalgalerie, Berlín.

Se le quitan o se le corrompen las aguas.

Se le cierran los pasos y se le rompen los puentes.

Se le cortan los víveres con un cuerpo de Caballería, que va luego a impedir y romper a los forrajeadores.

Se campa cerca del enemigo y, si marcha, se sigue costeándolo.

Se ocupan, y presidian, los lugares de donde puede sacar las provisiones.

Se sorprenden o toman a la fuerza sus almacenes.

Se campa entre el enemigo y los lugares dónde tiene comunicación. Se le quitan los víveres.

Se ciñe y cierra el enemigo con fortificaciones, o terrenos que permiten valerse de ésta ventaja.

Se le quema el campo, si se puede, por traición o con la fuerza.

Al contrario

Tú harás salir nuevas partidas del campo que vayan sobre las emboscadas del enemigo.

Te alargarás con fortificaciones lo más que pudieres, para asegurar tus convoyes.

Mudar puerto a menudo.

Tener un pie en tierra y otro en la mar, o sobre algún río navegable.

Capítulo IV

De las operaciones que se hacen en las fortalezas, que se reducen a la fábrica, guardia, presa, defensa y socorro de ellas

Fábrica

Las fortalezas se deben fabricar en los confines, en los pasos o en los puertos del mar que sean capaces de mantener a una guarnición tan numerosa, que ponga en aprehensión al enemigo que quisieren sitiarlas o entrar país adentro.

Se tenga advertencia que el lugar sea acomodado para el comercio y que el aire sea sano. Que pueda tener la gente necesaria para guardarlo; dinero para pagar los soldados; municiones de boca y de guerra para sustentarlos; y para mantenerse.

Las ciudadelas

Se fabrican en las plazas grandes o en ciudades, en parajes más fuertes y eminentes, de modo que lo dominen todo y puedan ser fácilmente socorridas. Las plazas conquistadas se hacen para asegurar la guarnición y, con ella, dificultar que el pueblo se rebele.

En las fronteras para que, si el enemigo entrare con alguna estratagema en la plaza, los de la ciudadela le puedan volver a echar con fuerza.

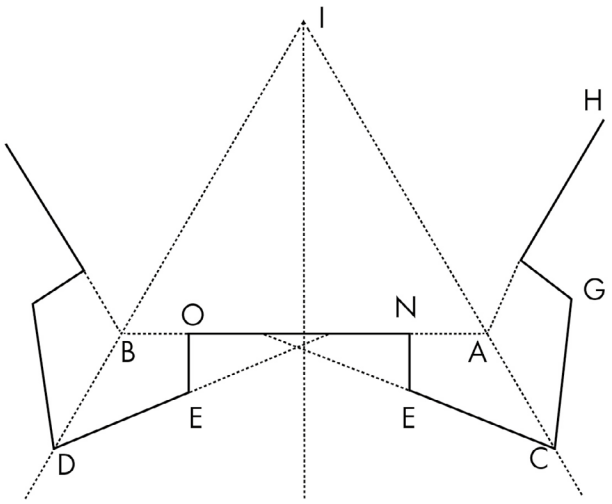
En las ciudades en las que los naturales son poco afectos, o desobedientes, a su príncipe, la ciudadela les sirva de freno y los obliga a obedecer.

Se suelen hacer entre la plaza y la campaña. Si pasa algún

río, se fabrica de modo que lo mande, pueda comunicarse por él y recibir los socorros.

Las fortalezas son de tres géneros: Grande real, Mediana real y Pequeña real. Las tres categorías, a su vez, se subdividen en regulares e irregulares.

Fig. 1



Cualquier figura regular se fortifica mecánicamente de la forma en la que se puede observar en la Figura 1.

En la Grande Real, las fortalezas regulares poseen la Defensa CO siempre de setenta y dos (72) vergas[12], de doce (12) pies cada una de ellas.

En la Mediana Real, la Defensa CO es de sesenta (60) vergas.

En la Pequeña Real, el lado del polígono exterior CD es siempre de sesenta (60) vergas.

Se llaman fuertes a las fortalezas menores de las Pequeñas Reales. Estas deben ser de mínimo siete (7) vergas y, máximo, de veintiún (21) vergas.

12. Es un palo redondo de madera o metal.

Para delinear el ángulo flanqueado ECG, se añaden quince (15) grados al ángulo de la mitad de la circunferencia IAB de la Figura 1.

Las líneas

Se describen con la proporción o medidas siguientes: La Borona NO de veintiséis (26) vergas; el frente EC de veinticuatro (24) vergas y doce (12) vergas en todas las demás figuras.

El Planeo NE en las Figuras.

IV.	V.	VL.	VII.	VIII.
8.	9.	10.	11.	12.

En las irregulares

Si las líneas y los ángulos son propios, es decir, en aquellas que no sean mayores de mil doscientos (1200) pies ni menores de cuatrocientos (400) pies. En estos, que los ángulos no sean mayores del resto ni menores de sesentas (60) pies del GRA.

En éste caso, se forman los baluartes señalando y proporcionando las medias golas, flancos y demás líneas a la figura regular que correspondieren los ángulos de la figura irregular propuesta. Las capitales se tiran, dividiendo igualmente los ángulos de la figura. Advirtiendo que los frentes tomen la defensa del flanco opuesto y que no sean mayores de la cortina; que las defensas fijantes no sean mayores de novecientos (900) pies ni menores de quinientos nueve (509) pies; que los ángulos flanqueados no sean menores de sesenta (60) grados, que los Flancos no sean mayores de ciento cincuenta (150) pies ni menores de noventa (90) pies.

Si las líneas y ángulos fueran impropios, se igualan, saliéndose o entrándose con los lados de la figura. Si algún ángulo fuere menor de noventa (90) grados y no se pudiera crecer de un triángulo equilátero.

Fig. 2

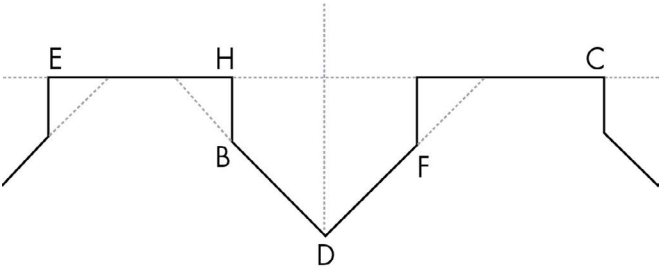
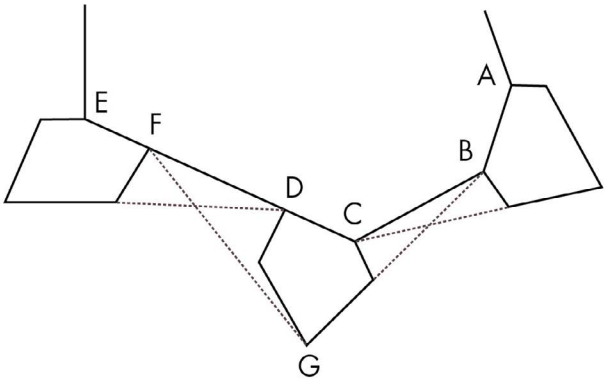


Fig. 3



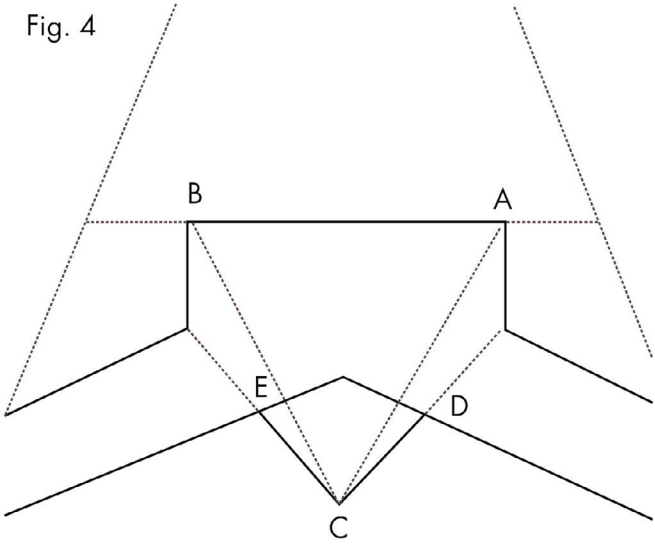
Viéndose la Figura 3, si el lado interior CE fuera mayor de mil (1000) pies, se les puede hacer un revellín en medio o poner las golas de los baluartes CD y EF sobre el mismo lado. Si CE pasa de mil doscientos (1200) pies, se delineará un baluarte plano igual a los de la Figura 2; en consecuencia, en la Grande Real se hará un ángulo flanqueado BDF recto. La cortina HE medirá treinta y seis (36) pies, el frente BD veinticuatro (24) pies y el flanco HB doce (12) pies. Si fuere mucho mayor el lado CE, para cada ochocientos (800) pies,

más o menos, se delinearán baluartes planos.

Si los lados fueran menores de cuatrocientos (400) pies, se reconoce si puede servir todo el lado AB, por gola de un baluarte o de cortina BC; haciendo las golas BA y CD, sobre los otros lados BA y CE que la cierran.

En los ángulos entrantes agudos, se hace alguna plataforma y en los obtusos un baluarte. Se describen tanto en las fortalezas regulares como en las irregulares.

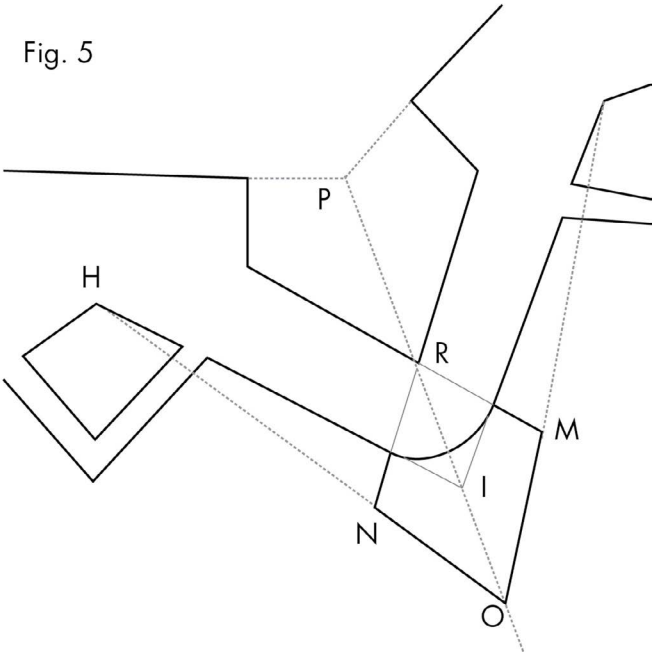
Obras exteriores



Revellines

Como se ve en la Figura 4, su ángulo defendido C no será menor de sesenta (60) grados ni mayor de noventa (90) grados. Su punta C ha de formar un triángulo equilátero ACB sobre la cortina AB. Las Frentes GE-CD se tiran a los ángulos de la espalda de los baluartes hasta que corten el foso por E y D.

Fig. 5



Medias Lunas

En la Figura 5, se prolonga la capital del baluarte PR y de la contraescarpa del foso I. Se da a la capital IO dos tercios del frente del baluarte, tirando sus frentes OM, ON, a los puntos del ángulo de la gola H del revellín.

Éste género de medias lunas, son más de ofensa que de defensa; pues sus flancos son contra la plaza y sus frentes no cubren alguna parte principal de C; por ésta causa le fabrican en su lugar.

Contraguardias

En la Figura 6, prolongada la Capital del Baluarte PR, se nota, de I a O, la mitad del Flanco EF. Las Frentes ON y OM se tiran a los puntos de los ángulos de la media gola del revellín H, que tomen las defensas de los revellines contiguos.

Fig. 6

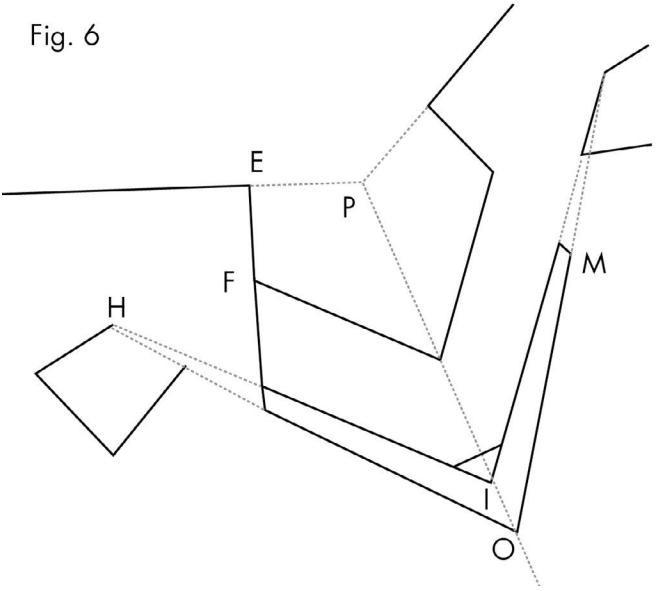
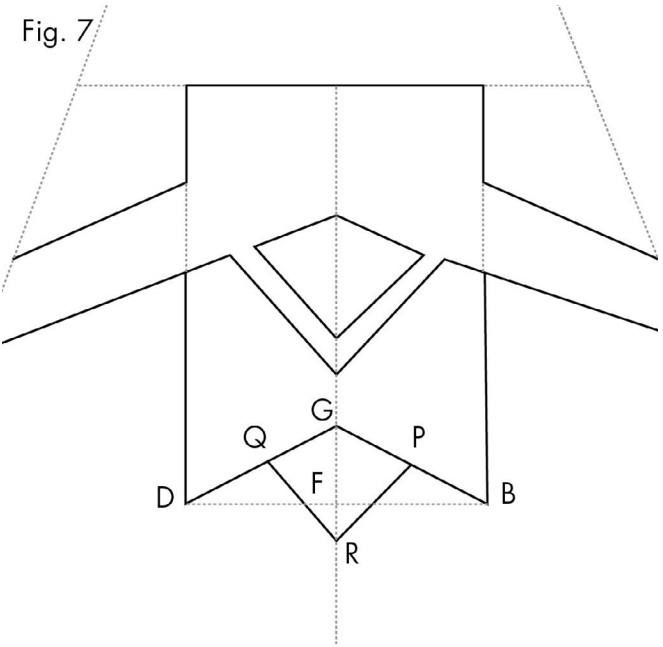


Fig. 7



Tenazas dobles y sencillas

En la Figura 7, tiene sus lados paralelos que no distan de más de setecientos (600) pies del recinto principal. La zona BD se divide en cuatro (4) partes iguales. Una de ellas se transfiere

de F a G y tirando a las BG. GD será la sencilla. Dividiendo BG y GD. Igualmente, en P, Q y de G a R notando una parte y media, y perfeccionado las líneas DQL, QR, RP y PB, se hará la tenaza doble.

Fig. 8

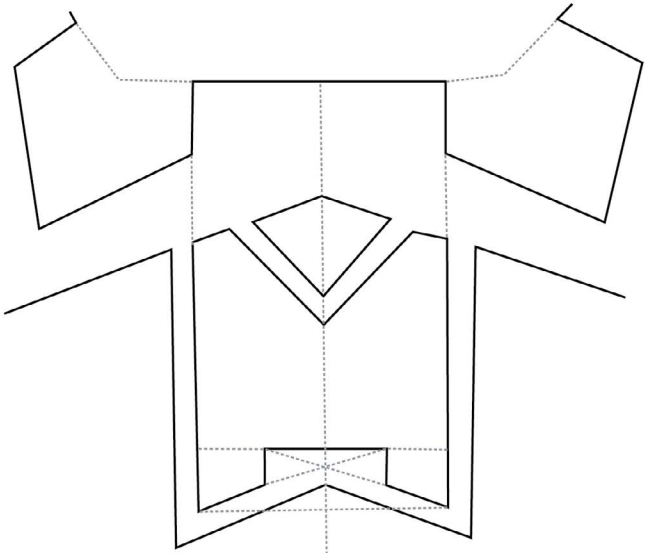
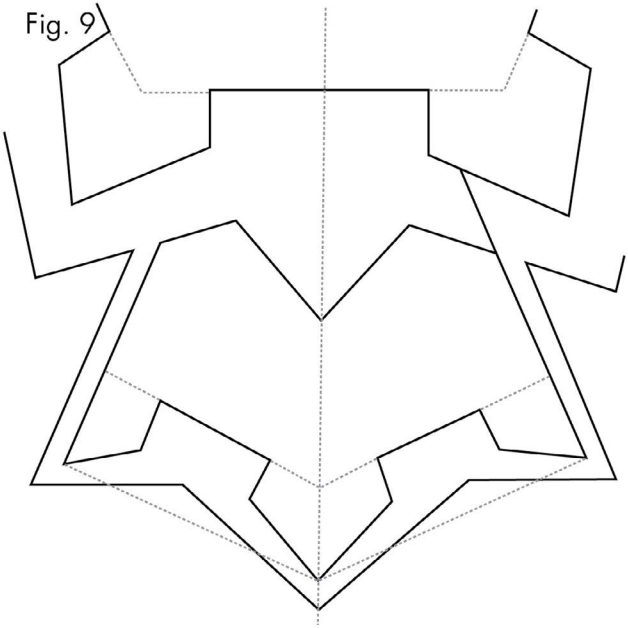


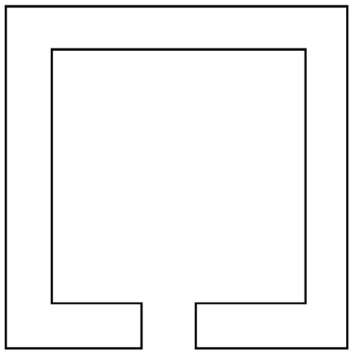
Fig. 9



Obras coronadas y hornabeques

Obras coronadas (Figura 9) y hornabeques (Figura 8) se hacen con la proporción de las tablas de las fortificaciones regulares, o mecánicamente, según la figura regular que correspondieren sus lados y ángulos.

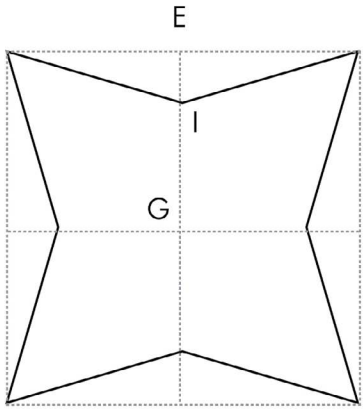
Fig. 10



Reductos

Como se puede observar en la Figura 10, ésta zona está compuesta por cuadrados. Los mayores tienen un lado AB de setenta y dos (72) pies, los menores cuarenta y ocho (48) pies.

Fig. 11



Estrellas

Se les dan las mismas medidas que a los reductos. Suelen ser cuadradas, pentagonales y hexagonales. Para mayor brevedad, en el cuadrado de la Figura 11, se divide cada lado en dos partes iguales en E y se tira la perpendicular EG, en la cual de E a I se nota un cuarto del lado. En el pentágono de la Figura 12 un quinto y en el hexágono de la Figura 13, sobre cada lado, se forma un triángulo equilátero PEF.

Fig. 12

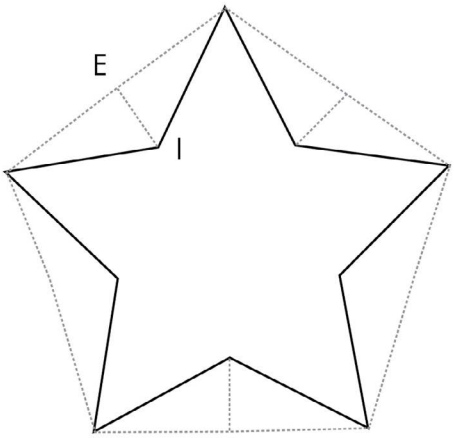
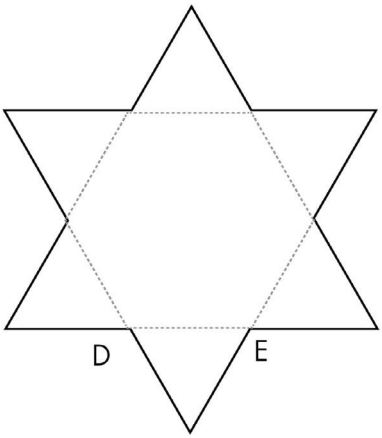
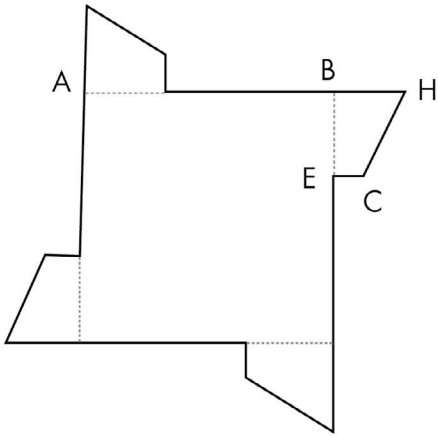


Fig. 13



En la Figura 14, se ven fortines con medios baluartes; estos no deben tener menos de cien (100) pies del lado AB que se divide, a su vez, en tres (3) partes iguales.

Fig. 14



Un tercio se da a la capital BH, otro a la Gola EB y un quinto al Falco EG.

Los frentes GH salen de por sí, el triángulo equilátero se fortifica de muchas maneras, según se podrá observar en las siguientes figuras.

Fig. 15
Con Baulartes

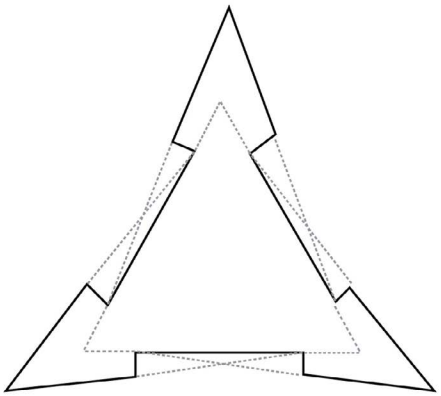


Fig. 16
Con Baulartes Planos

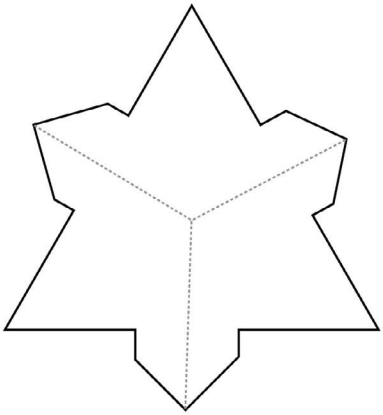


Fig. 17
Con Medios Baulartes

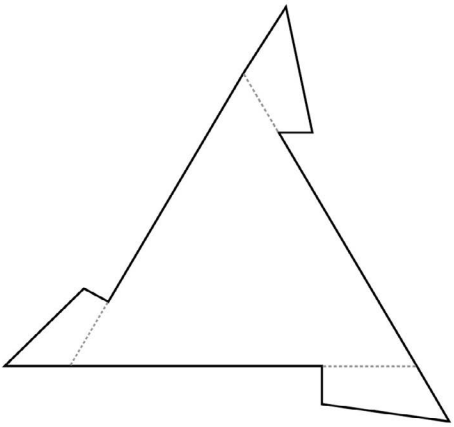
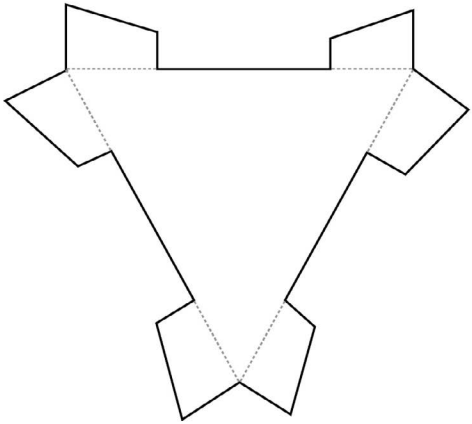


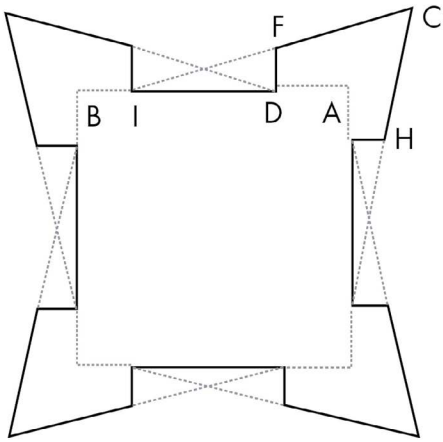
Fig. 18
Con Baulartes a tenaza



Fortines con Baluartes enteros

Se describen mediante las tablas proporcionales, o mecánicamente; que se divide un lado AB en cinco (5) partes iguales, según se puede observar en la Figura 19.

Fig. 19



Un quinto se da a la gola en AD, tres quintos a la cortina DI, dos quintos a la capital de AC.

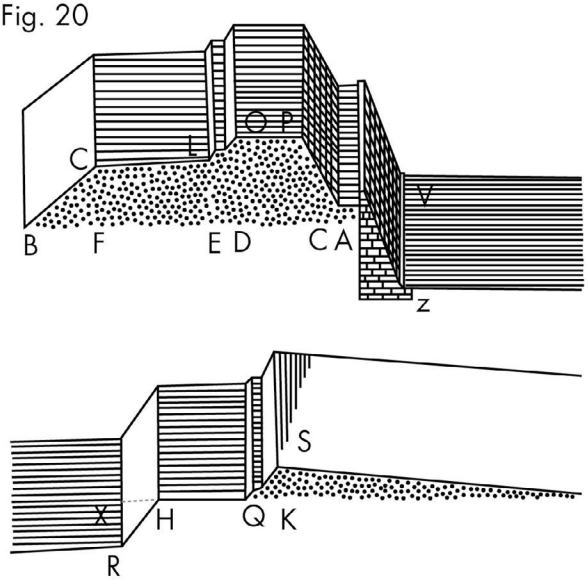
Después, la cortina DI se divide en cuatro (4) partes iguales.

Un cuarto se da al flanco DF, los frentes CF, los lados CH salen de por sí.

El perfil

Sus medidas de ancho y alto deben proporcionarse al género de la fortificación; al daño que quiere o puede hacer el príncipe y a la calidad del terreno.

Fig. 20



Para el perfil de las fortificaciones reales sirve la presente tabla, cuyas medidas serán proporcionales a las de otros géneros.

AC	CD	DE	EF	FB	AN
12	24	4	36	20	10
NV	VX	XH	HQ	QR	RT
10	101	10	30	4	130

Tabla 2

Ancho

FG	EL	DO	CP	XR	KS
20	25	27	25	20	7

Tabla 3

Altura Y Profundidad

Guardia. De las fortalezas. Donde se consideran hombres, municiones, víveres, armas, instrumentos y observaciones.

Hombres

Se hace la cuenta de muchas maneras para saber cómo se debe dotar de guarnición una plaza.

Se cuentan cuántos pasos tuviere de circuito la entrada cubierta de la plaza, tomándose en relación cierta cantidad de soldados. Lo usual son doscientos (200) soldados para cada baluarte. Si la Plaza no tuviere baluartes, se hace la cuenta sobre los que pudiera tener en caso de tener que fortificarse o por los pasos del recinto.

Se hace la cuenta por los cuerpos de guardia que tiene la plaza, habiendo de sacar los centinelas, los cuales se deben mudar seis (6) veces cada día.

Rondas

Deben ser por lo menos cuatro (4) rondas.

Hecha la cuenta de la guardia de un día, se triplica el número, para que los soldados tengan dos días de descanso.

Se ponen en la cuenta a los oficiales mayores y menores; como también a los médicos, cirujanos, barberos, botica ríos y artífices de todos géneros.

Municiones

Es menester tener cuidado particular de su manutención y conservación.

Las municiones principales son pólvora (común y fina), balas, mecha, fuegos artificiales y todos los ingredientes de los que se componen. Se guardará el azogue[13], solimán[14] y arsénico para venenos.

De la pólvora de Artillería se hace cuenta que, para cada pieza, son menesteres diez (10) tiros al día; por tres (3) meses

13. Nombre antiguo del mercurio.
14. Compuesto tóxico de dos átomos de cloro con uno de mercurio.

o cien (100) días. En ésta cuenta se comprende la pólvora necesaria para los fuegos artificiales, granadas, bombas y morteros.

Para la pólvora de los mosqueteros, se hace cuenta diaria de media libra para cada boca de fuego.

Las balas se dividen según la proporción de los tiros; ha de haber más de las menudas que de las gruesas.

La Artillería cuenta con tres o cuatro cañones de diferentes calibres, por baluarte.

Medios cañones y cuartos de treinta (30) y veinte (20) libras de bala, para arruinar y romper los trabajos del enemigo.

Culebrinas, sacres y falconetes para tirar de lejos. Piezas pequeñas y cortas para las obras exteriores. Pedreros para las brechas y asaltos. Escopetas de chispa para las salidas. Espingardas para ofender a los que estuvieren armados a prueba de mosquete.

Víveres

Los almacenes deben estar proveídos de víveres para un año, que se conservarán con gran cuidado y se refrescarán a su tiempo.

Deben tener trigo en abundancia, todo género de granos, legumbres y harinas. Molinos de mano, de viento y agua; ganados, bizcocho, sal, manteca, queso, aceite, tocino, carne, pescados salados, y ahumados, vino, cerveza, aguardiente, vinagre, especias, ajos, cebollas, y otras frutas. La leña, carbón para guisar, quemar y trabajar paja, heno, avena y cebada.

Además, agua de pozo y cisternas porque las fuentes se pueden alterar. Vestidos, camisas, medias, zapatos, pieles secas, y frescas, sacos, y telas diferentes. Botica y todo género de medicamentos para las heridas.

Armas

La plaza ha de tener un arsenal o una armería, donde haya reserva de Artillería diferente con sus adherentes. Entre ellos, morteros, petardos, mosquetes, arcabuces, escopetas, carabinas, pistolas, picas, espadas, partesanas, alabardas, chuzos,

Cristo en la columna (1607) Caravaggio
Óleo sobre lienzo. Museo de BB. AA. de Rouen.

guadañas, corazas, morriones, rodelas y otras armas defensivas. Bombas, granadas, sacos, de asalto, piñatas, guirnaldas, barriles fulminantes, balas ardientes, candeleras, manteletes, blindas, cestones, cestillos, saquillos, barriles y toneles.

Instrumentos

Zapas, palas, zapapicos, picos, martillos, tenazas, limas, sierras, escoplos, clavos de todos géneros, además de todos los instrumentos de carpintero y de albañil. Carros, carretas, carretillas de mano, puentes, barcos, escalas y cuerdas.

Madera para fabricar, vigas, tablas, atreves sañas, palos, estacas, caballos de frisa y puercoespines. Sillas, frenos y todo género de aderezos de caballo y de carros. Metales diferentes, como son hierro, acero, plomo, estaño y cobre.

Cal, piedras, ladrillos, arena, molinos de pólvora, azufre, salitre, carbón, formas de balas, pez, refina, alquitrán, trementina, cera, cedazos, calderos, cubos, vasos de tierra, faroles, linternas, hachas de cera y de viento, velas de cebo, de cera, estopa y fajinas[15] secas.

Observaciones

Los cuerpos de guardia se deben poner en todas las puertas: en la plaza de armas, la principal de la ciudad o delante de la Casa del Consejo y del Gobernador; en la avenida del río o en la plaza, donde hubiere algún defecto. También de dos en dos baluartes, todos se deben asegurar y cerrar con estacadas fuertes alrededor.

Si los habitantes fueran fieles, se pondrán en los parajes de menor importancia; pero, si no se tuviere confianza de ellos, se desarman y se publican las siguientes órdenes:

1. Que no tengan comercio ni correspondencia con el partido contrario.

2. Que no reciban ninguna persona alguna en sus casas sin dar parte.

15. Madera ligera.

3. Que no se junten a consejo ni tengan casas de conversación.

4. Que no vayan en tropas, ni de noche sin luz.

Cuando se toque arma, que todos se retiren a sus casas y pongan luces en las ventanas.

Si se rebelasen, se pondrá fuego por toda la villa, o ciudad, sin perdonar sexo ni edad.

Los soldados estarán alojados en dos o tres cuarteles, cerca de las puertas o junto a la muralla.

La Guardia de la Caballería

Se hace por fuera, dándole el nombre y contraseña diferente de la que se ha dado dentro de la plaza.

La Guardia de la plaza

Se muda a las cuatro de la tarde, a puertas cerradas. Se dobla en ocasión de consejo de mercado, fiestas y cosechas.

Las puertas se cierran al anochecer y el Sargento Mayor toca con su mano el cerrojo, si está con llave. Se abren las puertas nacido el Sol. Mientras tanto, la guardia toma las armas, enviando primero a reconocer fuera.

Abriéndose un rastillo, o levantado un puente, se cierra y baja el otro de mano en mano.

No se abren de noche, si no es por causa de mucha importancia. Y el Gobernador asiste en persona.

Cuando viene algún forastero, la Centinela le detiene y avisa. De la Guardia le envían al cuerpo de Guardia principal, donde toman por escrito el nombre, la posada a dónde va y otras circunstancias, haciéndole dejar las bocas de fuego[16].

Se reconoce y se revisa antes todo lo que entra.

No se dejan estorbar los puentes ni las puertas.

Todas las noches, los taberneros y los mesoneros dan la relación al Gobernador de los forasteros que alojan.

El santo se da después de cerradas las puertas. A las guardias de fuera se les da diferentes. Se muda cuando se han abierto

16. Armas que se cargan con pólvora.

las puertas de noche, cuando se ha tocado arma o cuando se huye algún soldado.

Rondas

Habiendo ordenado el Gobernador el número de las rondas, el Sargento Mayor hace tantos billetes como personal, donde escribe el nombre del oficial reformado que ha de rondar y a qué hora.

Los soldados, siendo su hora, se van al cuerpo de Guardia principal, donde enseñan su billete al Capitán, dan el santo y va a rondar la muralla una o más veces, según la orden que tuviese.

La ronda ordinaria visita a los centinelas. Mira y escucha de cuando en cuando, si hay rumor en el foso y en la entrada cubierta. La ronda extraordinaria la hace el Gobernador o el Sargento Mayor: visita los cuerpos de guardia, verifica si está toda la gente, si las armas están cargadas y limpias, si hay fuego, luz y cuerda encendida.

La patrulla, o guardia de soldados que rondan la ciudad, sale del cuerpo de Guardia principal, detiene la gente que halle y verifica si va en el tiempo, lugar, y modo que se debe.

Centinelas

Se ponen mosqueteros en la muralla. Piqueros en los almacenes de municiones y pólvora.

Arma

Se toca de día, por alguna partida del enemigo. La guardia de afuera hará alguna señal por dónde viene, qué número y calidad de gentes.

La Caballería saldrá secretamente y la Infantería estará en la entrada cubierta para socorrerla.

Se toca por algún tumulto dentro la plaza. Se cierran las puertas y se harán tomar las armas a los que no fueran del tumulto.

Si se toca a fuego, no correrán para apagarle si no son aquellos que estuvieren destinados para tal efecto. Irán todos los albañiles y carpinteros con sus instrumentos. Se romperán las

Cabeza de Laocoon (1790) Andrea Appiani
Museo de arte de Indianapolis en Newfields.

casas arrimadas. Los criados y criadas llevarán agua.

Se reforzará la guardia y los puestos. Otras guardias rondarán por todas las calles.

Se toca arma

De noche, por algún ataque a la muralla. El Gobernador acudirá al cuerpo de Guardia principal. Enviará refuerzo a la parte donde fuere el ataque; hará echar fuegos en el foso y encender las Padelas en la muralla para iluminar la campaña.

Los que hubiesen salido de guardia aquel día, acudirán a los puertos donde estaban la noche antes; y los que deben entrar de guardia, irán a la plaza de armas.

Los mesoneros y taberneros no dejarán salir de la posada los forasteros.

Se tendrá gran cuidado con los prisioneros de guerra.

Presa. De las fortalezas, que se hace por ímpetu violento, bloqueo, sorpresa o sitio a fuerza. Por ímpetu violento

Se ataca la plaza vigorosamente, por todas partes y con todo género de armas e instrumentos.

Se ejecuta cuando se conoce que la guarnición es flaca y siente terror.

Por bloqueo

Se toman más fácilmente las plazas que fueran más pobladas.

El tiempo propicio para bloquear una plaza es cuando se reconoce que hay falta de víveres. Esto es poco antes de la cosecha o cuando hay más número de gente, como en tiempo de fiestas o ferias.

Poner guarnición alrededor de la plaza, en los lugares circunvecinos que se comuniquen unos con otros para que no entre cosa alguna. O hacer alrededor una línea de circunvalación con fuertes, distantes de la plaza al tiro del cañón.

Fortificar los lugares por donde se pasa, para seguridad de

las provisiones que vienen al Campo.

Estorbar las salidas de la plaza, arruinar las puertas y los puentes con la Artillería, los molinos con el fuego.

Si pasare algún río por la plaza, hacer fuertes junto a la orilla y, sobre él, puentes para comunicar los cuarteles.

Se forman los puentes con barcas, plantando dos órdenes de palizadas o con grandes troncos de árboles, unidos unos con otros, con garfios de grandes puntas de hierro.

Se tiran cadenas delante los puentes.

Se fabrican de manera que, por un lado, se puedan desatar las cuerdas que mantienen el puente; y viendo de lejos bajar alguna máquina para romperle, se abre, y se le da paso.

Algunas veces es el río tal que se puede divertir el agua, o detenerla, para inundar la plaza.

Por sorpresa

Se observan las partes y las particularidades del lugar que se quiere sorprender; las armas e instrumentos que son menesteres para la sorpresa; los caminos que se deben hacer.

Cómo se debe disponer la conducta: enviando a la gente en tropas o conduciéndola unida para la ejecución. Se previene todo lo necesario antes de salir.

Se da la orden por escrito de lo que se hubiere de ejecutar.

La gente para el intento ha de ser bizarra[17] y escogida. Se ha de reforzar con otra tanta para que, si unos faltan, los otros acudan sin confusión.

Se hace la cuenta del camino con el tiempo que es menester.

Se escriban por lista los nombres de los que han de ir y lo que hubiere de obrar cada uno.

Cuando se ha entrado en un lugar sorprendido

Se hacen tres cuerpos: uno que trabaje, el otro que éste de reten y, el tercero, que guarde la campaña.

17.Valiente.

Se ocupan las plazas y las calles.

Se desarman a los habitantes.

Se reparten las casas para el saqueo. Las mejores para quien lo ha merecido más y las otras a quien tocare por fuerte.

Romper puertas se hace con petardos o levas.

Para romper rejas sirven instrumentos de fuerza, limas, sierra, martillos sordos, agua fuerte de tarántulas, lagartijas.

Para romper estacadas sirve un saco de tela de cinco (5) o seis (6) libras de pólvora cubierto de misturas. Excepto la boca, que ha de estar clavada a un madero que se arrima a la estacada.

Escaladas

Se dan por muchas partes y se tocan armas falsas.

Las escalas han de ser de la medida de la muralla; fuertes y fáciles de llevar. Se arrimarán sin rumor.

Se deben llevar hechas de muchos pedazos, que se juntarán según la altura de la muralla; tendrán sus carruchas encima y puntas de hierro al pie.

Mientras se da la escalada, habrá tropas de mosqueteros que tiren a los flancos y defensas.

Se suelen sorprender también las plazas por defectos que tiene la muralla, por roturas, por ser bajas o tan débiles que se pueden romper y abrir fácilmente, impidiendo que no se puedan cerrar las puertas ni levantar los puentes. Por las troneras de las plazas bajas, por las entradas de los ríos y por descuido de las guardias.

Se sorprenden también las plazas con inteligencia.

Inteligencia

Apoderándose del cuerpo de la Guardia principal, con gente que se hace entrar a la desfilada o a escondidas, en carros, barcas o toneles, a título de rendirse, a embozados, en traje de villanos, mujeres, mercaderes, enfermos, en hábito de frailes y de soldados del presidio.

Si la plaza tuviere burgos, pegarles fuegos y, mientras salen los de dentro para apagarle, sorprender la puerta.

Llamando fuera los de dentro con algún pretexto y entrarse después con ellos.

Sabiendo que a tal hora debe entrar alguna partida del enemigo, se finge ser aquella. Falsificar una orden que mande a salir la guarnición o que haga introducir gente.

Meter miedo en la plaza, enseñándoles, con falsos trofeos, las banderas y a los prisioneros como si se hubiera ganado una batalla.

Tocando arma públicamente, por una parte, y entrar secretamente por otra.

Por inteligencia y trato con los ciudadanos, que se ganan con promesas, dinero y puertos; para no ser engañado con traición doble, tener fianza y rehenes del traidor. Se suele conseguir la empresa dejando abierta una puerta secretamente; ganando la voluntad de los soldados o sobornando a algún centinela. Abriendo las cárceles y armando a los prisioneros.

Corrompiendo las Municiones de guerra y víveres.

Persuadiendo a la guarnición y habitantes después de haberse defendido de un ataque fingido, que les conviene el rendirse antes que perder las vidas y hacienda. Haciendo nacer discordias entre la guarnición y los habitantes.

Sitio por fuerza

Valerse del tiempo en que la plaza se halle desproveída, atacándola al improviso, mostrando querer embestir otra. Ser más poderoso que el enemigo en campaña o tener dos ejércitos; uno de los cuales le haga frente y el otro ataque la plaza, ganando el tiempo de tal suerte que se halle fortificada la línea de circunvalación antes que pueda socorrer la plaza el enemigo. Revolver si viene, de recibirle a pie firme o salir a encontrarle.

Tener una planta de la plaza, contornos y demás particularidades. Hacer tanta provisión en el campo que baste y dure todo el tiempo que durare el sitio. Enviar Caballería a cerrar la plaza, escaramuzar el tiempo para reconocer la situación de sus contornos y fortificaciones.

Al camparse debajo de la plaza, se pondrá el ejército en

batalla, enviando a decir al Gobernador que se rinda. Campar el ejército lo más cerca que pudiere ser valiéndose de las casas, iglesias y situaciones ventajosas, pero que sea fuera del mayor tiro de Artillería.

Hacer tantos cuarteles, cuantos hubieren de serlos ataques.

Levantar la línea de comunicación y circunvalación. Encerrar dentro del campo los lugares que mandan la plaza y campaña.

Trincheras de ataque

Se empiecen fuera del rango del tiro del mosquete. Que sea de noche, si no puede ser de día.

En la cabeza del ataque se levanta algún fuerte por la plaza de armas, valiéndose de alguna ventaja del terreno. Que no vayan enfilados, si no pudiere ser de otra manera. Se profundizarán o se cubrirán con traversas de fajinas, tablas, cestones y blindas.

Se encaminarán hacia la parte más flaca de la plaza.

Se flanquearán por todas partes. Se harán a cuatro (4) pies de profundidad, tres (3) de altura sobre la tierra y doce (12) a lo ancho.

A ciertas distancias se fabricarán fortines o reductos para tener soldados de guardia y estorbar las salidas de la plaza. Se fabrican de tierra, fajina, cestones, estacadas, salchichones y candeleras.

Baterías de los ataques

Se levantarán en las partes que dominan la plaza para aquietar las defensas.

Se irá adelantando al paso que se van avanzando en los ataques.

Se fabrican también enterradas en donde el terreno es bueno y el paraje es más alto que el plan de la Campaña, cerradas con parapetos de tierra y de estacadas.

Se tira para desmontar la Artillería de la plaza, las cisternas y las escaleras de las torres.

Para hacer brecha se tira cuando se llega a distancia de cincuenta (50) pasos y cuando se llega a la explanada, para quitar las defensas de los flacones. Se cubren las troneras o

cañoneras después de haber disparado con tablones, cestos y blindas.

Las obras exteriores

Se fuerzan y toman con la zapa, las minas y los puentes volantes.

Después que la han tomado, alojarse cubriéndole y levantando parapetos contra la plaza. Para abrir la entrada, cubierta o contraescarpa, se usa la zapa. Antes de desembocarla es menester haber quitado las defensas del flanco que la defiende.

La parte de la plaza más a propósito para atacar y hacer la brecha, es la frente de los baluartes.

El foso seco, y sin agua, se pasa con galeras y traversas. El foso con agua se ciega y llena con salchichas, cestones, tierra y fajinas.

Se quita el agua desangrando el foso por muchas partes, cuando la campaña es más baja.

Hacer en la contraescarpa algunos pozos más profundos del foso, con canales, para que vaya entrando el agua. Después sacarla de los pozos con bombas y molinos, o haciendo traversas y diques con algunas aberturas por las cuales pueda correr el agua. Sobre ellos se echan puentes de asfalto, de pieles, de tela, de corcho, de juncos, toneles y sobre ruedas.

La galería

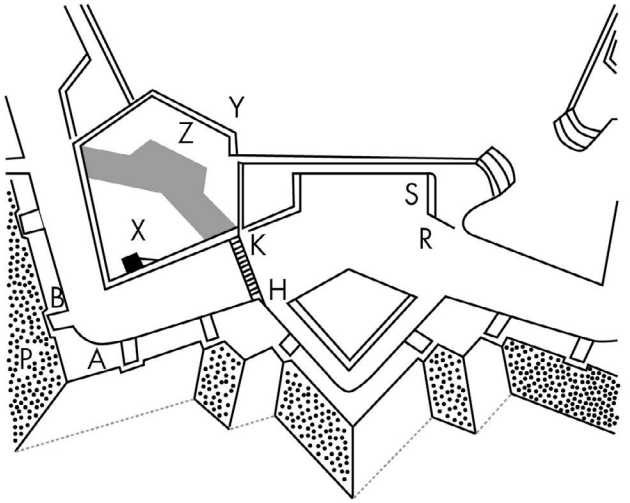
Se hace de tablones, tierra, y fajina a prueba de Artillería, echando la tierra a la parte del flanco del baluarte opuesto. Se cubre por encima con topes y pieles frescas contra los fuegos.

Se hace con troneras para poder disparar y tener luz. Se hace larga hasta que llegue al frente del baluarte donde se ha de abrir la mina.

Mina

Se ataca el minador pasando por la galena o, si es posible, se comienza al pie de la entrada cubierta, pasando por debajo el foso.

Fig. 21



Se encamina y guía en muchos ángulos rectos, como lo muestra la Figura 21, hasta el lugar donde se ha de hacer la cámara X.

Brecha

Se hace con las minas o con las baterías. Se reconoce con gente armada de mosquetes.

El asfalto

Se da con la señal de un cierto número de tiros de la Artillería.

Se dan en diferentes partes a un mismo tiempo.

Sea furioso con gente escogida, refrescándola a menudo y replicándole algunas veces, aunque sean rechazados. Si no se puede entrar luego, se alojan en la brecha.

Ganada la plaza

Se rehacen y se reparan las fortificaciones arruinadas.

Se deshacen y se allanan las trincheras de los ataques. Se hecha fuera de la plaza a la gente sospechosa. Se provee la plaza si se quiere mantener, si no, se saca lo mejor y se demuele. La

Artillería, municiones y víveres son del príncipe conquistador. El botín de los soldados.

De la defensa de la plaza

Contra la fuerza grande, buena plaza bien fortificada.

Las obras exteriores con firmes estacadas, contrafosos y puestos enterrados.

Gobernador de experiencia, muchos y valientes soldados, municiones, víveres e instrumentos. Mandar a los ciudadanos que se provean de víveres. Visitar los almacenes, conventos y casas particulares.

Echar fuera de la plaza a las bocas inútiles.

Quemar, en los contornos de la plaza, todo lo que no se pudiere introducir y derribar lo que pudiere servir de abrigo al enemigo.

> “Salirse con contra ataques para enfilar los del enemigo.”

Sorpresas

Se impiden generalmente enviando batidores, partidas y espías por los contornos; poniendo cuerpos de guardia avanzados en los lugares circunvecinos.

Entrar en sospecha cuando las personas que acostumbran a ir y venir no vuelven o vienen.

Tocar alguna arma falsa, pero rara vez, para ver si todos están prontos y acuden a los puestos señalados.

Tener cuidado con los rastillos y puertas; que no pueda llegar el enemigo a poner los petardos. Reforzar las partes flacas con estacadas, cubriendo las puertas con fortificaciones exteriores y doblando con rastillos la entrada a las puertas.

Estacadas, cadenas saracinescas, caballos de frisa y puentes levadizos. Las entradas y los puentes muertos no se harán en línea recta, además, que tengan algún cuerpo de guardia en medio.

Las puertas se fabricarán en ángulo saliente, atronerando sus frentes para la mosquetería.

Contra las partes sospechosas tener apuntados pedreros cargados de balas y de clavos.

Escaladas

Contra las escaladas se hacen murallas altas.

Se previenen vigas, piedras, fuegos artificiales y aceite ardiendo sobre el parapeto para con ello estorbarlas. Un foso con agua, falsas bragas, cunetas, contraescarpas revertidas, estacadas, no permiten arrimarse escalas.

Las obras exteriores guardadas con estacadas al pie de la muralla y en medio del foso.

La Artillería de los flancos cargada con balas encadenadas, cartuchos, pedazos de hierro y clavos.

De invierno se rompe el hielo del foso todos los días, con picos sierras y barcas herradas.

Si las murallas tuvieren algún defecto por donde se pudieren arrimar las escalas, se deben reparar.

Hacer cuerpos de guardia en los fosos, juntos a las partes que no estuvieren flanqueadas.

Apartar de la muralla las puertas las casas, que estuvieren arrimadas.

Poner estacadas y palizadas en muchas filas a la entrada y salida de los ríos, dejando un paso para las barcas, serrado con cadenas, o con algún árbol de navío herrado con puntas aceradas.

Si el río fuese ancho se tendrá un bergantín de guardia.

Para asegurarse de la inteligencia, se echarán fuera de la plaza las personas sospechosas por la fuerza o con pretexto de otra cosa, no confiándolas ningún puesto de consecuencia.

Tener espías por toda la plaza.

Repartir en diferentes partes los prisioneros; poner guardias y estacadas a las puertas de las cárceles, entregando las llaves a personas de confianza.

Hacer que la suerte señale a los oficiales el puesto adonde hubieren de entrar de guardia.

Prometer premios y la impunidad al que descubriere la inteligencia.

No dar los gobiernos perpetuos ni a personas de poca experiencia, interesadas o ambiciosas. Que el gobernador de la ciudad no tenga autoridad, ni mando ninguno sobre el de la ciudadela, si la hubiere.

Para defenderse contra los sitios

Se hace jurar y firmar, a los Oficiales Mayores y soldados de vivir y morir juntos, que pena de la vida, nadie hable ni trate de rendirse.

Dar a entender que viene socorro, fingiendo que han venido correos y cartas que lo aseguran.

Las salidas

Retardan mucho las operaciones de los sitiadores. Deben hacerse con resolución y secreto a diferentes horas, la retirada bien dispuesta y segura.

Se hacen con el fin de hacer prisioneros, enviar fuera o introducir gente; deshacer las trincheras de ataque y enclavar la Artillería, que se hace con clavos, de puntas cuadradas de acero, piedras pequeñitas de río o palillos de madera fuerte.

Los espías dan aviso de los intentos de los enemigos, echando de noche los billetes en el foso con alguna señal visible.

No se hacen las salidas cuando la guarnición es poca y débil.

A toda la gente que sale para ser conocido se les da un nombre. Por ejemplo, San Pablo y una señal como un pañuelo encima de la camisa, cruz de papel o pajas en el sombrero.

Se juntan en el foso, o en la estacada cubierta, y se reparten en pequeños cuerpos, para que unos sigan a los otros.

Las armas e instrumentos que deben llevar han de ser a

El beso (1859) Francesco Hayez
Romanticismo. Escena de género. Palazzo Brera.

propósito, para la operación que se hubiere de efectuar.

La Caballería procura ganar las espaldas a las guardias.

La vanguardia ocupa y mantiene algún puesto, mientras los otros ejecutan el intento para que salgan.

Se guarnecen de mosquetería y de Artillería todos los puestos que miran la parte de la retirada.

El Gobernador de la plaza, antes que deje entrar los oficiales que se retiran, les hará dar la seña y contraseña. Tener gran cuidado que con los soldados no entren mezclados los del enemigo o sus espías.

Contra los ataques

Se tira continuamente a los trabajadores.

Se tocan armas falsas todas las noches a diferentes horas, para que no sepan las verdaderas y retarden el trabajo.

Salirse con contraataques para enfilar los del enemigo.

Las baterías

Se rompen haciendo contrabaterías en los baluartes, sobre caballeros que las dominen. Donde no hubiese tierra se harán sobre vigas y tablones encima, que tiren a desembocar en la Artillería del enemigo.

Cuando las fortificaciones exteriores no se pudieren mantener, minarlas y hacerlas volar estando el enemigo dentro. Al mismo tiempo hacer una salida para desalojarle del todo.

La entrada cubierta

Se defiende haciendo traversas AB (Figura 21) con su foso, parapeto y estacadas, minando las partes del espalto P, donde el enemigo debe plantar las baterías para quitar las defensas de los flancos.

Hacer una batería de piezas pequeñas en las plazas bajas, falsas bragas o tenallones RS, en frente del lugar donde el enemigo desemboca el foso.

Donde no hubiere falsabraga se harán cofres o caponeras KH. Esto es un foso pequeño cavado a través del grande, delante

del ángulo de espalda del baluarte, de largo lo que fuere, ancho el foso, de profundo cinco (5) o seis (6) pies, dos (2) pies más alto que el plan del foso.

Se hacen sus troneras y se cubren con tablas y tierra.

El Foso

Se defiende quitando y arruinando los materiales que el enemigo va echando para llenarle.

Haciendo traversas, cortaduras y retiradas, si fuere seco.

La galería

Se rompe con la Artillería. Fuegos artificiales, bombas, ruedas de molino, colinas, petardos, barriles fulminantes, que se echan abajo o aplican sobre ella con instrumentos mecánicos

Con barcas, en las cuales se ponen piezas cortas, que de noche van a disparar contra la galería.

Con piedras que se tiran, cuando no hay mortero, con un tonel con círculos de hierro fuertes puesto en el terraplén dentro de la tierra.

> “Cuando las fortificaciones exteriores no se pudieren mantener, minarlas y hacerlas volar estando el enemigo dentro.”

Las minas X

Se impiden con las contraminas, buscándolas, quitando la pólvora, matando el minador. Si no se halla, hacer una nueva mina y, cuando el enemigo hiciere volar la suya y hubiere ocupado el puesto, harás volar la tuya y desalojarle.

Las contraminas

Se hacen con facilidad en los baluartes vacíos. Si fueran llenos, se hace un pozo en medio, de donde se hacen caminos subterráneos y barrenando hacia las frentes con barrenos de acero. Se busca la mina de ocho (8) a diez (10) pies de largo.

La brecha

Se defiende, no dejándola reconocer. Reparándola de noche con tierra, vigas y estacadas, deshaciendo y escarpando la subida. Haciendo en medio de ella un gran fuego. Sembrando abrojos, atravesando caballos de frisa y tablas llenas de clavos.

Dar fuego a cajones de bombas, puestos debajo de la brecha o la materia combustible puesta encima.

Tener dispuesta Artillería corta sobre los lados de la brecha y todo género de armas contra él: asfalto, fuegos y aceite ardiendo.

Luego que se ve que el enemigo comienza a pasar el foso y acercarse a la muralla.

Se fabricarán cortaduras, que son generales y particulares.

Las generales se harán en la gola del baluarte y que estén tan apartadas del lugar atado, de modo que la mina del enemigo no las pueda volar.

Que no sean tan altas, que puedan servidas y batidas con la misma Artillería que bate la muralla y que los tiros no sean fijantes. Por consiguiente, que den lugar al enemigo de cubrirse debajo. Que no sean tan bajas que estén dominadas de la primera brecha. Se puede levantar una o dos, una detrás de otra, como YZ en la Figura 21.

Los asfaltos

Se defienden con gente armada con rodelas y manteletes a prueba de mosquete.

Toda la guarnición se puede repartir en seis (6) partes.

Dos sextos estarán prontos en el cuerpo de guardia principal para acudir donde fueran menester.

Un sexto se repartirá por los puestos que no fueran atajados.

Tres sextos servirán para la defensa de los tres (3) puestos

atacados, como se supone.

Un sexto (6), por ejemplo, de quinientos (500) soldados, se dividirá en diez (10) partes.

Dos décimos se pondrán a la brecha para tirar y defenderla.

Tres décimos estarán más atrás para mantener y mudar los primeros.

Tres décimos estarán formados en la plaza del baluarte, o por los lados sobre el terraplén, cubiertos del parapeto.

Dos décimos se podrán a los flancos y lugares de donde se puede descubrir la brecha.

Los ciudadanos y habitantes se repartirán con la misma proporción, excepto los destinados a defender los ataques. En su lugar, servirán para echar fuegos, piedras, llevar municiones, entre otros.

Reducidos al extremo los defensores y, avisado el Príncipe (con el cual se debe tener cifra, señal secreta para conocer y distinguir las cartas verdaderas de las falsas), debe el Gobernador hacer consejo de todos los oficiales, representándoles el estado de la plaza, necesidades y defectos.

Si convienen todos en capitular y componerse, se formará un papel de la defensa que se hubiera hecho, los soldados perdidos, causas que obligan a capitular y haciéndose firmar de todos los oficiales y ciudadanos principales.

Se tocará la llamada, y hecha la tregua, se enviarán dentro personas de autoridad, para tratar y ajustar las capitulaciones y darán fuera rehenes.

Mientras tanto, se doblarán las guardias.

El Gobernador no saldrá de la plaza por ningún caso.

Las capitulaciones más ventajosas son salir libres tocando las cajas, las banderas desplegadas, la cuerda encendida, la bala en boca, algunas piezas de Artillería y municiones necesarias. Carros y carruaje para conducir los enfermos y bagaje. Escolta suficiente hasta el lugar que se les señalare por tales caminos en tanto tiempo: dejando rehenes para seguridad de la escolta.

Se restituirán recíprocamente los prisioneros sin pagar la razón.

Se explicarán claramente los artículos de la capitulación de modo que no haya que interpreta ni quede duda ninguna.

Saldrá la guarnición con la mitad de la Caballería delante.

El bagaje en medio de la Infantería.

Los oficiales mayores con la otra mitad de la Caballería a la retaguardia.

El Gobernador saldrá al último.

La escolta se repartirá. Una parte a la vanguardia, otra en medio de la Infantería, la restante a la retaguardia.

Llegando al lugar determinando se volverá a enviar la escolta y se dejarán ir a los rehenes.

Del socorro

Cuando se quiere socorrer una plaza, se envían personas de autoridad y cartas que lo prometan y faciliten. Si no, se finge para dar animo a los sitiados.

Adelantándose antes que el enemigo se fortifique y cierre la plaza.

Se puede socorrer una plaza sitiada estorbando y quitando los víveres que van al campo enemigo, dando el saco y quemando su país, sitiando otras plazas del enemigo,

Socorriendo efectivamente la plaza con soldado, municiones de guerra y víveres.

Los socorros se introducen con poca gente, por sorpresa, con todas las fuerzas atacando al campo del enemigo.

Para introducir socorro con poca gente se marcha con secreto.

Se pasa por lugares donde no hay mucha guardia, o tiene pocas fortificaciones.

Si fueran descubiertos, hacer un esfuerzo atravesando el campo enemigo, mientras los de la plaza hacen alguna salida al paraje determinando, conociéndose con la seña y la contraseña concertada.

Tocando arma falsa por otras partes.

La Caballería llevará a la grupa, la harina y la pólvora en sacos de pieles de veinte (20) o treinta (30) libras cada uno que, estando cerca de la plaza, entregarán a los piquetos.

Por sorpresa

Se ataja un cuartel de noche tomando arma falsa en muchas partes, echando puentes volantes sobre las trincheras que se quieren forzar.

Socorrer una plaza con todas las fuerzas, atacando al campo del enemigo. Al paso que se va acercando el socorro dispararán todas las noches algunos cañonazos, para avisar a los sitiados que va llegando.

Los lugares más acomodados para pasar son los más débiles y los menos defendidos.

Se planta la Artillería en lugares eminentes que dominen el campo enemigo. Se quitan las defensas de las trincheras y se da

> “para no ser engañado con traición doble, tener fianza y rehenes del traidor.”

el asfalto, fingiendo por un puesto, y se fuerza y entra por otro.

Si lo impidiera algún Fuerte Real, se atacará por las formas. Si es pequeño, con fuegos artificiales. Si es separado del campo, ponerse en medio para cortar la comunicación del enemigo.

Todo lo cual se consigue, con el favor de Dios, el ingenio, la fuerza y el trabajo de los hombres.

Galería Víctor Manuel II
Arquitecto: Giuseppe Mengoni en Milán, Italia.

El *Arte Universal de la Guerra* del Príncipe Montecuccoli es un interesante texto que plantea aspectos importantes sobre la guerra y las diversas estrategias y logísticas que deben ponerse en práctica en el campo de batalla.

Bolívar, en su momento, ya había leído las propuestas de Montecuccoli acerca de la organización de un gran ejército y el accionar de la guerra, pues había realizado una lectura de este libro, sin embargo, dejó claro el impacto que el autor había ejercido sobre su manera de ver y hacer la guerra.

Por ello, cuando recibió un ejemplar de manos de su amigo el General Sir Robert Wilson, defensor en el parlamento británico de la causa de la Independencia de Venezuela, elogió su contenido.